COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊 すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 9月号 No.088
平成19年9月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第9号 通巻第88号

ARCADIA アルカディア

特別定価690yen
enterbrain



［特別付録］
アクエリアンエイジ オルタナティブ PRカード
黒鴉の魔女"ジリアン・マキャフリー"



●攻略特集
アクエリアンエイジ オルタナティブ
ダイナマイト刑事EX～アジアンダイナマイト～
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
三国志大戦2 若き獅子の鼓動
サイレントヒル・アーケード

ビート・レイジング
BEMANIトップランカー決定戦Archive
beatmaniaⅡDX14 GOLD
GuitarFreaksV4 Rock×Rock
DrumManiaV4 Rock×Rock
DanceDanceRevolution SuperNOVA2
pop'n music15 ADVENTURE

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2
アルカナハート FULL!
GUILTY GEAR XX ΛCORE
むちむちポーク！
BASEBALL HEROES 2
Virtua Fighter5

●いよいよ決勝!!
闘劇'07 FINALへ行こう!!

キン肉マン マッスルグランプリ2
機動戦士ガンダム 戦場の絆
頭文字D ARCADE STAGE 4
BATTLE GEAR 4 Tuned
雷電Ⅳ

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

鉄拳6
戦国BASARA® X
Quest of D The Battle Kingdom
オトメディウス／ポカ☆スカ ゴースト！

SEGA®

この男、メダル

うほほほほほほほ〜っ!

絶好調〜!



大連荘〜!

MEDALINK™
メダリンク

それぞれのゲームで遊んでいても、みんなで一緒に「メダリンクゲーム」が楽しめる!



Western Dream GOLD™
ウエスタン ドリーム-ゴールド-



貨車を狙ってメダルを投入!
MAP上の汽車を進めて大連荘をめざせ!!

MAGICAL POPPINS™
マジカル ポピンズ



メダルを使ってブロック崩しに挑戦!
ステージを進めてボスとのバトルに挑戦しよう!!

公式ホームページ http://medalink.sega.jp/

©SEGA　セガ公式ホームページ：http://sega.jp/

ゲームにハマる。

うはははははは〜っ！

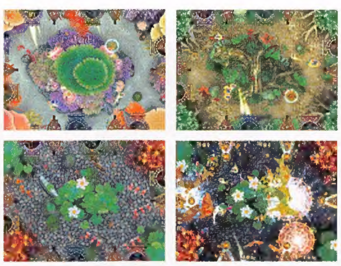


ギョギョッ！　ゴールドフィッシュ！？

toアミ〜漁™
toami~gyo

メダルを入れてアミを投げろ！魚を獲ってメダルを大量ゲットだ。
パールが10個貯まれば竜宮城にご招待！？





海水魚に淡水魚が加わって
チャンスが倍増！楽しさ倍増！



公式ホームページ http://ami-gyo.sega.jp/




TAITO
TAITO Type X2
試してあげようか？キミの強さを―。
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A TM
KOF マキシマムインパクト
レギュレーション "A"
「KOF MI」シリーズが遂にアーケードデビュー！ 好評稼動中!!
最高のパフォーマンスを見せろ！
アーケードという自らの実力を披露する舞台で最強をめざせ！
好評発売中の "PS2" 版で腕を磨き、常に実戦の準備を怠るな！
©SNK PLAYMORE ※「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE


TAITO
アクエリアンエイジ
AquarianAge Alternative
アクエリアンエイジ オルタナティブ


ブロッコリー
BROCCOLI
Aquarian Age Alternative 2007 Summer
Hot News!
アクエリアンエイジ オルタナティブ 好評稼働中!
News 1
追加カードいよいよ登場!
待望の追加カード「2nd エクスパンション」が8月に登場します!
描き下ろしキャラも遂に全キャラがそろいます! 目指せ!フルコンプリート!
News 2
新アイテムでアップグレード!
マインドブレイカー用の新アイテムも続々追加! 季節感あふれるアイテムが毎月公開されていきます!モバイルサイト専用アイテムもそろえてライバルに差をつけよう!
News 3
新イベントバトルでさらに熱く!
「3勢力限定」「5枚限定」に続くイベントバトルを計画中です!今度はどんなイベント戦になるのか…? web サイト、モバイルサイトでの情報をお見逃しなく!
バーニアエクスパンション第3弾
アクエリアンエイジ saga 3
運命の輪
Wheel of Fortune
2007.8.24(Fri) On Sale
アクエリアンエイジ オルタナティブ PRカードを封入!!
全54種(SPは除く)+アクエリアンエイジ オルタナティブPRカード全9種
1パック 9枚 + アクエリアンエイジ オルタナティブ PR カード 1枚入り
税込価格:1パック 420円(税抜価格:400円)
発売元:株式会社ブロッコリー 〒176-0012 東京都練馬区豊玉北 5-14-6 東新練馬ビル 5F
ユーザーサポート係 TEL.03-5946-2812【月~金(祝日を除く)10:00~12:00/13:00~17:00】
アクエリアンエイジ オフィシャルホームページ http://www.aquarian-age.org/
TAITO Type X2
NESYS
株式会社タイトー 本社:〒151-0053 東京都渋谷区代々木 3-22-7 新宿文化クイントビル 15F www.taito.co.jp 株式会社タイトーお客様相談センター TEL.0120-57-0788(年中無休 10:00~18:00)
※製品の仕様は改良のため予告無く変更する場合がございますので、ご了承下さい。 ©TAITO CORP.2007 ©BROCCOLI イラストレーション:後藤なお
aquarian-ac.net/



発売元：株式会社AQインタラクティブ ユーザーサポート：03-3585-5350 受付時間11:00～13:00、および14:00～17:00（弊社休業日、土日祝祭日を除く） ©EXAMU Inc. / AQI

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年9月号（No.88）

http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）



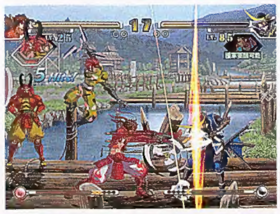
表紙の裏

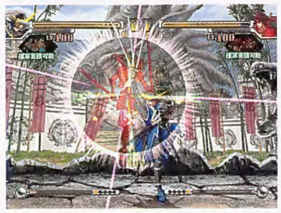
『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』ども！　SNKプレイモアのFALCOONです。
今月デビューしました『KOF MIA』、皆様ゲームセンターではもうご覧になられましたか？
表紙は今回『MIA』の目玉になります新キャラクターのアッシュ、マリー、笑龍、溝口を！　というコンセプトで構成しました！
溝口の暑苦しさがMAXで、いささか恐縮です。

（記事は26ページから）

Illustration by FALCOON

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）







プレイステーション2で人気を博した『戦国BASARA®』シリーズが、カプコンとアークシステムワークスの強力タッグにより、対戦格闘ゲームとして登場!!　2Dに生まれ変わったHEROたちが、アーケードで火花を散らす!!

008 「さあ、これからがparty ってヤツだ！」
戦国BASARA® X（クロス）

新規追加要素満載！　ついに対人戦も可能に!!
014 Quest of D The Battle Kingdom

みんなが選んだウエポン発表！
018 オトメディウス

これを読んで本戦に参加しよう！
022 闘劇'07 FINALへ行こう！

闘劇'07 SUPER BATTLE OPERA THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

特別付録
アクエリアンエイジ オルタナティブ
アルカディアバージョン PRカード
黒鴉の魔女“ジリアン・マキャフリー”（PR.0036）



掲載ゲームタイトル

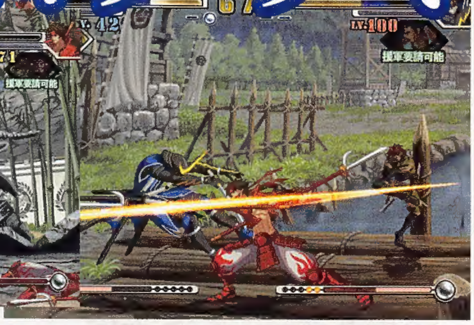
連載記事

広告

戦国乱世のHEROたちが、アーケード







ド派手な演出とアクションで大ヒットしたPS2ソフト『戦国 BASARA』が、なんと2D格闘ゲームとしてアーケードに参戦。果たしてどのように生まれ変わるのか!?

戦国BASARA®X(クロス)
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働時期：2007年冬予定
■使用基板：システム246／システム256(246機能のみ)

戦国 BASARA® X CROSS

戦国バサラX（クロス）

CAPCOM®とARC SYSTEM WORKSのCROSSが生み出

arcsystemworks.jp

伊達政宗

奥州筆頭



声:中井和哉



3Dから2Dへ、生まれ変わった武将たち

独眼竜は伊達じゃねえ You See ？

『戦国BASARA』の主人公に当たり、真田幸村とは宿命のライバル関係にある。伊達男の語源になる男で、異国の言葉を扱うクールガイ。側には独眼竜の右目と呼ばれる、片倉小十郎を従えている。

原作で登場した、「ガード不能になる代わりに極端に攻撃力が上昇」した『六爪流』は、どのような技になるのだろうか？

もともとは3Dで作られている『戦国ＢＡＳＡＲＡ』シリーズだが、本作ではそのスタイリッシュな雰囲気を継承しつつ、新たに2Dグラフィックを描き起こしている。

制作は、『ギルティギア』でおなじみ、アークシステムワークスが担当。『ギルティギア』や『北斗の拳』といった、爽快感溢れる連続技に、ド派手な演出を得意とした開発陣なだけに、『戦国ＢＡＳＡＲＡ』というタイトルはまさにうってつけといえよう。

で咲き乱れる!!





声:森田成一

2005年7月、スタイリッシュ英雄(HERO)アクションゲームとしてPS2に登場した『戦国BASARA』。個性豊かな武将たちが、己のみで闘う爽快感バツグンのゲーム性で多くのファンをつかみ、2006年7月に新キャラ、ストーリーモードを追加した『戦国BASARA2』が発売された。そして、2007年冬に最新作『戦国BASARA2 英雄外伝(HEROES)』が発売予定だ。



戦国BASARAシリーズとは!?

命短し、人よ恋せよ!

『戦国BASARA2』で初登場となったもう一人の主人公。天下統一や戦の勝敗よりも、自由に生きることが大切で、ひいては、ただ一人の相手を幸せにすることが何よりも素敵なことと考えている。

原作では刀と鞘を組み合わせることで槍としても使える超刀を武器に持つ。『恋のかけひき』など攻撃方法が変わる特殊技は再現されるか?

す新・格闘絵巻





声:保志総一朗



戦国BASARA X はココがアツイ! 豪華声優が喋りまくる!!

戦闘中のセリフが多いのも魅力の一つ。『ガンダムSEED』キラ・ヤマト役の保志総一朗さんや、『BLEACH』黒崎一護役の森田成一さんなど、有名アニメの主要キャラを務める豪華声優陣の熱演にも注目だ!!

見ていて下され、お館様!!

『戦国BASARA』の主人公的存在。武田信玄に仕え、彼のことを人生の師と深く敬愛する熱血漢。信玄を『お館様ぁ〜〜っ!』と熱く呼ぶ。また、部下に忍の猿飛佐助を従えている。

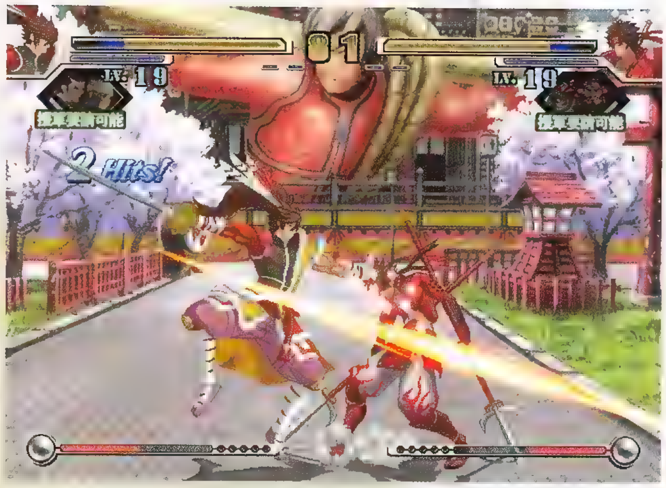
原作では二本の槍を武器とし、炎を使った攻撃を得意としていた。ガード不能技だった『虎炎』や『千両花火』などの再現に期待したい。

基本システム解説

戦闘のルールは従来の2D格闘ゲームと同じく、制限時間内に相手の体力を0にすると1本先取。規定ラウンド数を先取で、勝利となる模様。

気になるのは体力ゲージの色の違い。黄色は通常の体力ゲージと思われるが、青いゲージは何に関連するのか？　既存のゲームでは『北斗の拳』の白ゲージのように相手に攻撃されないことで体力が回復するゲージのようにも見える。また、体力ゲージの下にもゲージがあり、これはガードクラッシュに関連するゲージと予想できる。さらに、その下にあるレベル表示は後述する援軍システムにかかわるもの。ここのレベルによって、援軍の効果が変化するだろう。

画面下のゲージは、超必殺技や各種システムなどを使用する際に必要なゲージなのだろうか？　また、画面中央よりにある玉の形をした部分は恐らくゲージのストックに見える。原作では超必殺技と呼べる存在である『バサラ技』、『究極バサラ技』があったので、恐らくそれに値する技を出す際に必要と思われる。



レバー＋4ボタンのシンプル操作

操作はレバー＋弱、中、強攻撃と援軍の4ボタン。できる限りシンプルにというコンセプトとのこと。アークシステムワークス制作の格闘ゲームの流れなら、弱→中→強とボタンを押していくことによって、簡単に連続技を作れそうだ。

また、本作独自の要素といえば、下部にある援軍ボタン。このボタンが最重要なのは間違いないだろう。



援軍システム

援軍システムとは、文字通り援軍キャラを呼び出すこと。詳しくは定かではないものの、『MARVEL VS. CAPCOM 2』のアシストのような使用感ではないだろうか？　また、画面写真を見る限りでは、援軍で来るキャラは各キャラに関連した組み合わせになっていて、真田幸村の場合なら、片倉小十郎が登場する。

援軍は最初、別の戦場で戦っているため、援軍を要請してからたどり着くまでに多少の時間がかかる。援軍ボタンを押した後は、援軍キャラのアイコンの下の文字が「援軍要請可能」から「援軍移動中」に変化。援軍が到着すると援軍アイコンが点灯する。また、援軍キャラが攻撃に参加できる状態では、画面の背景に援軍キャラが待機するように。さらに、援護は状況によって、後述する3種の援護を受けられる。



鬼ヶ島に鬼てのは、この俺よ！

鬼ヶ島と呼ばれる四国を統べる戦国の風雲児。宝を求めて海を渡り歩く大海賊の親分で、部下に「アニキ」と呼ばれ慕われている。

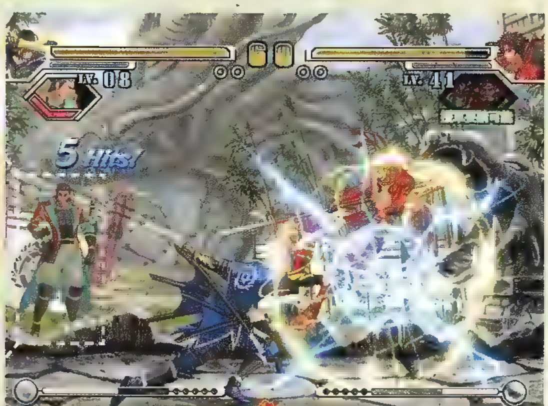
原作では相手を捕縛する『四縛』や、相手を吹き飛ばし自身の攻撃力を上げる『八破』など、面白い技を持っていた。『滅騎』などのからくり兵器は、援軍として登場するのかもしれない？

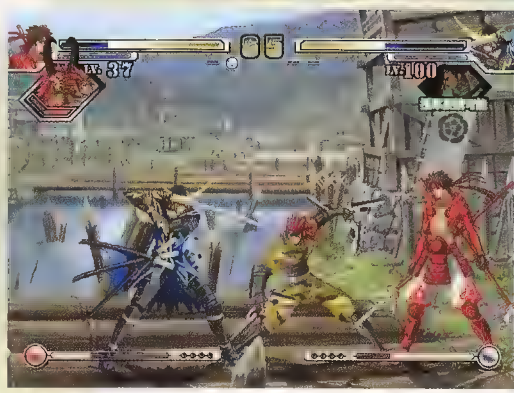
はココがアツイ！ おなじみのあのキャラは？

伊達政宗の援軍キャラは『戦国BASARA2』から登場した片倉小十郎。プレイヤーキャラに関連したキャラが援軍として登場するらしいので、原作をプレイすれば予想できるだろう。



小十郎も登場！





はココがアツイ！ 援軍レベルが戦況を左右する!?

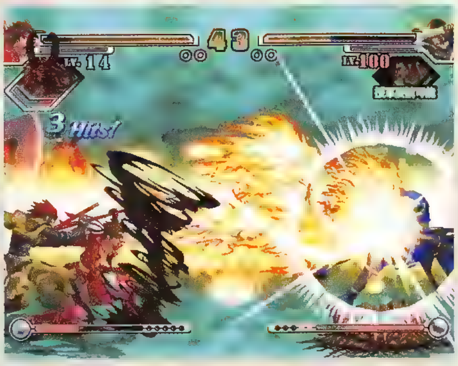
援軍キャラアイコンの上に表示されているのが、援軍のレベル。援軍はレベルによって効果が変わるらしいが、そのレベルは戦闘中の時間経過で上昇する。早めに呼ぶと低いレベルになり、後半に呼べば高いレベルになるので、援軍を要請するタイミングも重要になりそうだ。

また、援軍アイコン下の赤いゲージは、援軍キャラの行動に影響するらしい。援護を受けられる時間の長さを表すものか？

援軍アシスト

必殺技を出しているときに援軍ボタンを押すと、それに合わせて援軍も必殺技を出し、強力な一撃を生み出せるのが「援軍アシスト」だ。

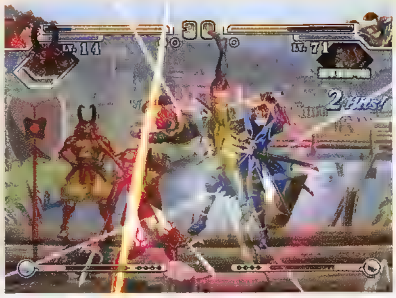
右の画面写真のように、幸村が火炎を出したのに合わせて、佐助が黒い竜巻でさらに追撃を決めようとしている。背景に特殊な演出が入ってることからも必殺技のダメージアップに大きく期待でき、連続技にはこと欠かせない存在として役立つはず。威力は援軍のレベルにも左右されそうだ。



援軍カウンター

攻撃をくらっているときに援軍ボタンを押すと、仲間が相手に攻撃してくれるのが「援軍カウンター」だ。

相手の連続技をカットするという、重要な役割を担っているため、その分使用回数には制限が掛かりそう。仲間の攻撃後に追撃を狙えるか、ダウンを奪えるかなどでも重要度が変わってくる。連続技を決める側もカウンターを意識する必要があるだろう。



政宗が連続技を決めている最中に援軍ボタンを押すと、佐助が援軍カウンターに登場。技の動作を見ると追撃が決められそうかも？

援軍アタック

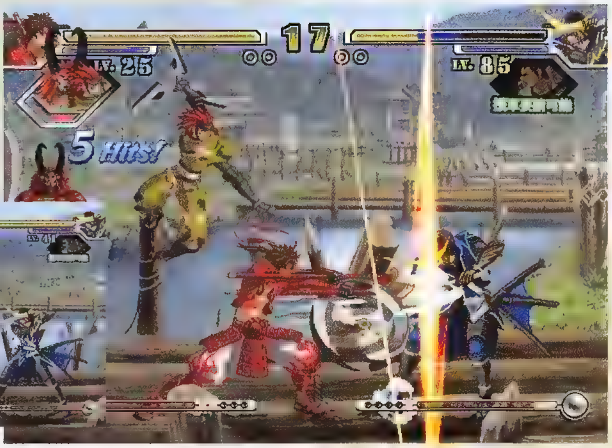
通常状況で援軍ボタンを押せば、仲間が援護攻撃をする「援軍アタック」が発動する。

写真では佐助が飛び道具を飛ばし、それを追うように攻撃を出している。これも仲間によって性能が大きく変わることは間違いない。飛び道具や突進技、対空技など、仲間によっての差が大きいと予想できるだろう。

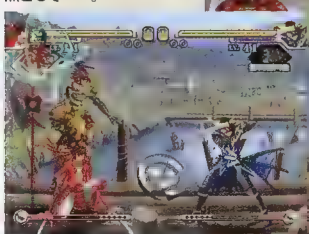
戦国BASARA X はココがアツイ! 援軍もよく喋る!

セリフが多いのはプレイヤーキャラだけでは無い。PS2版の『戦国BASARA』シリーズと比べて全キャラ、全組み合わせでの会話を変えている上、仲間もよく喋るとのこと。仲間キャラも、もともと「戦国BASARA」シリーズではプレイヤーキャラとして扱えた主役級。PS2シリーズのファンはもちろん、普段格闘ゲームをやっているプレイヤーも、テンションが上がる熱いセリフに期待できそう。音楽も格闘ゲーム用に新規に起こしている。

手裏剣を盾に、幸村が攻撃を開始。このような感じで闘える援護アタックは、立ち回りの強化に役立つはず。



援軍ボタンを押すと、幸村の援軍・佐助が登場し、手裏剣らしきものを放つ。それを基点として……。





声:中原茂

兵など所詮、捨て駒よ

中国地方を統べる智将。策を練り上げることに絶対の自信を持つ策謀家で、勝利のためなら部下の命を犠牲にすることすらいとわない冷酷な性格の持ち主である。

原作では弾き手『壁』や、先の手『発』など設置系の技を多く持っていた。各トラップを組み合わせて闘うキャラになる？



声:置鮎龍太郎

我が手に掴めぬものなし！

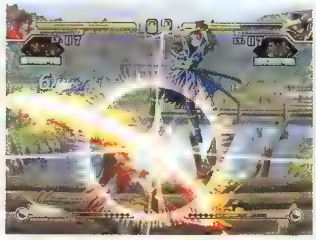
日本を世界に通じる強い国にせんと立ち上がった覇王。軍師であり親友でもある竹中半兵衛を従え、「魔王」織田信長が国を腐らせる原因と見なし、全面対決の道を選ぶ。

原作では巨体を活かした投げ技を豊富に持っていた。格闘ゲームには欠かせない投げキャラになりそうな予感。

戦国BASARA X CROSS はこうなる!?

基本的なシステムの予想をしてきた『戦国BASARA X』。制作チームは皆一度は『ギルティギア』シリーズに携わってきたスタッフで、作風もある程度、その流れを汲んでいくとのこと。

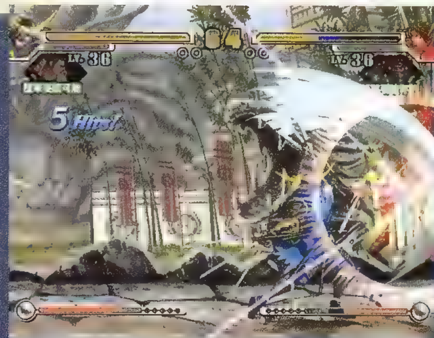
ここでは、画面写真で得られる情報や原作のシステムをを踏まえつつ、前ページまでに紹介した以外のシステムについて予想していこう。



浮かす効果のある突進技に見えるこの技。『ギルティギア』シリーズならここから追撃が決まる。爽快感溢れる作品になりそうだ。

Check 1 連続技は？

ページ上部にある写真の浮かせ技や、右にある写真の吹き飛ばし系の技など、ヒット時に効果が付く技が多く見られる。このほかにも、『北斗の拳』のバニシングストライク後など壁へ吹き飛ばす効果のある技も確認している。連続技パーツが多く、自由度が高そうだ。

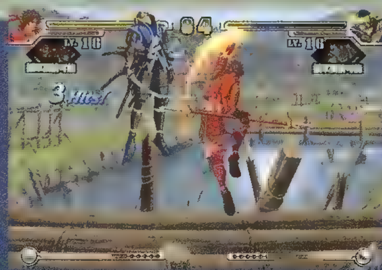


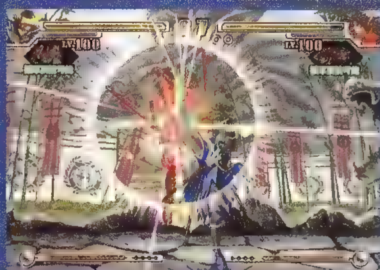
政宗が繰り出す斬撃！吹き飛ばす効果があれば、連続技の始動に使えそう。

Check 2 そのほかのシステムは！？

システムが多く、移動、攻撃、防御手段ともに自由度が高いのがアークシステムワークス制作の格闘ゲームの特徴の一つ。移動手段はダッシュやバックステップはもちろん、空中ダッシュも備わっていると思いたい。また、空中関連のシステムも充実していそうだ。吹き飛ぶ動作が多く見られるので、空中でのダウン復帰などのシステムもあると予想できる。

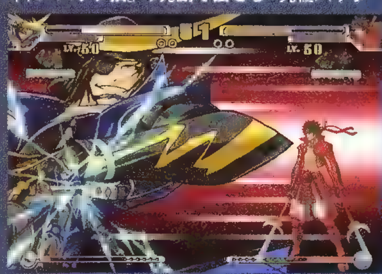
そのほかに気になるのは、空中ガードや空中投げといったところだろうか。細かいシステムにも注目したい。





Check 3 バサラ技は？

原作ではゲージを消費し、無敵状態が続く『バサラ技』。一定時間ステータスがアップした状態になる『戦極ドライブ』、『戦極ドライブ』中に『バサラ技』の発動で出せる『究極バサラ技』と、三つの超必殺技的存在があった。『バサラ技』は、ゲージを使用する超必殺技、『究極バサラ技』はゲージ複数本使用の超必殺技になるであろうと予想できる。



戦国BASARA X はココがアツイ! 一撃バサラ技!!

『戦国BASARA2』で使用できた『戦極ドライブ』は一定時間スピードアップや、スーパーアーマー効果が付くなど、若干の調整を加えればそのまま格闘ゲームにも組み込めるシステムなだけに、本作でも存在しているかが気になるところ。闘いの中核を為すシステムとなるのだろうか？



声:能登麻美子

兄さまの罪は、市の罪……

織田信長の妹で、浅井長政の妻。自らを追い詰める自虐的な少女。その妖しい美しさに惑わされる者は後を絶たない。『戦国BASARA2』ではCPU専用キャラクターだった彼女が、本作にてプレイヤーキャラとして登場。彼女の怪しい部分をどのように描くのか、気になるところだ。



声:若本規夫

余の前に人はなく、余の後にも人は無し

天下を恐怖で支配しようとする冷酷無比な魔王。自らを第六天魔王と名乗り、相対するすべての敵に恐怖と死を与える。妻に濃姫、小姓に森蘭丸を従えている。

原作では長剣と銃の二刀流で闘い、中距離～遠距離でバランスよく闘えた。必殺技にクセの強いものが多い予感!?

Check 4 主題歌はT.M.Revolution『crosswise』

PS2版「戦国BASARA」のテーマソングだったこの曲だが、『戦国BASARA X』でも主題歌に。クロスというタイトルと曲の雰囲気が世界観にマッチしているのだ。

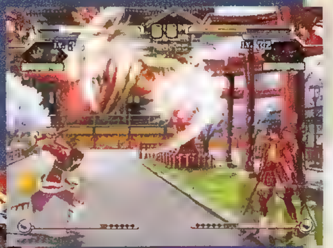


戦国BASARA X はココがアツイ!
対戦中に主題歌が流れる!!

この曲はオープニングなどだけでなく、一定の条件を満たすと対戦中にも流れるようになる。演出に凝ったシリーズなだけに、緊迫した場面で流れれば興奮するのは間違いない!!

Check 5 あの技の再現度は!?

原作での固有技やバサラ技などが必殺技に当たる存在になるであろう本作。格闘ゲームということを重視しているとのことで、再現した技もあるが、新技も多くなっている。





前田慶次の技は原作にある『恋のかけひき』の派生攻撃か? それとも新技? 『恋のかけひき』は、キャンセルした技によって派生技が変化していた。本作ではどうなるのだろうか。

火の鳥を飛ばす幸村の新技。演出を見るからに超必殺技なのだろうか? 相手の上空から攻撃する『朱雀翔』のような技が確認できたが、果たして?

Check 6 気になるあのキャラたちは?

『戦国BASARA2』では総勢30名のキャラが登場したが、『戦国BASARA X』で登場するキャラは10名。プレイヤーキャラになっていないキャラの大半は、援軍の仲間として登場する模様。援軍は同じ軍に所属しているものが条件なので、真田幸村なら武田軍の武田信玄、猿飛佐助といったところ。実際には多くのキャラが画面の中に登場することになる。



戦国BASARA X はココがアツイ!
ザビーなどの登場はある!?

上記のプレイヤーキャラの軍に属していないキャラの登場はあるのか? ザビー、いつきといったオリジナルキャラや、史実にも名を連ねる明智光秀、島津義弘、宮本武蔵、本願寺顕如、今川義元、北条氏政、風魔小太郎の計9名がそれに当てはまる。全キャラが登場するとは限らないものの、いつき、ザビー、明智光秀など人気が高かったキャラの登場には期待が高まるところ。もしかしたらあのキャラクターの援軍として登場? というのもあるかもしれない。





声:朴璐美

天がささやく……、わたくしに戦えと

戦神である毘沙門天を崇拝し、神速の居合いで敵を瞬殺する姿から「軍神」と呼ばれる戦闘の天才。くのいちのかすがを従えている。

原作ではスピードを駆使したキャラクターだった。居合い切りの『神斬』や、当て身技の『神鏡』などが使えると面白い?



声:なし

忠勝とおめえらとの差、あまりにもでかい!(家康)

戦国最強の二つ名を持ち、いかなる武将でも傷一つ付けられないと言われている。無口だが主君である徳川家康への忠義心は厚く絶対の信頼関係を持つ。

原作では、さまざまな形態変化をする技を持ち、攻防ともにバランスよく戦えたキャラ。体が大きいのでその点は不利になりそう?

待望の新バージョン発表！ 新たな冒険に備えよ!!



Quest of D The Battle Kingdom

© SEGA



去る7月上旬のプライベートショーにて、ついに発表された「Quest of D The Battle Kingdom」。9カ月ぶりの新作で、どのように変化するのか非常に気になるところ。今回は、画面写真を中心に数々の新要素を見ていくぞ。動いている様子を想像しつつ、新たな冒険に向け準備を整えよう。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■発売日：未定
- ■使用基板：Chihiro™

※記事中の内容や写真は開発中のものを使用しています。製品版とは異なる場合があることを、あらかじめご了承ください

新要素 対戦勃発

VSモード搭載!!

本作のキモともいえる、全国通信協力プレイとは一線を画した"プレイヤー同士で戦って競う"「VSモード」が追加される。最大四人の店舗間対戦は、果たしてどのようになるのか？

ルール

アイテムや罠、そしてスキルをフル活用して相手プレイヤーを倒すのが目的。相手プレイヤーを倒すと自分のポイントになり、制限時間内にどれだけのポイントを稼いだかで、終了時の成績が決まるぞ。

現行バージョンのスキルやアイテムを考えると、スチールボディやアルテナ、透明薬、リフレクトシールドなど対戦で役立ちそうなものが多く、VSモードの展開は予測しづらい。専用アイテムや、専用スキルなどの登場があるかもしれない。





攻めるか？

順位によって倒されたときのポイントが変化するようだ。左の写真の右下に見えるのは恐らくトラップを発動させるレバーと思われる。

待つか？



離れるか？

倒したキャラが落としたものなのか、まとめてポイントを入手する上の写真。プレイヤーキャラは新職業「蛮族」だ。

エルフ（男）





ノーム（女）

2年の時を経て待望の

新種族追加!!

ドワーフ、エルフが追加され約2年弱がたった今回、新たな種族が冒険に参加！ エルフの男バージョン、ドワーフの女バージョンと見られるノーム（女）だ。転生希望者続出か？

蛮族 BARBARIAN

戦士の上位職業で、斧の二刀流がメインになる。資料では「荒々しい攻撃を得意として最前線で活躍できる」とされるので、騎士のダブルドラゴンのような強力なスキルがあるのかもしれない。得意武器は片手斧、両手斧だろうか？



武闘家 MONK

ナックル系を得意とする格闘タイプの僧侶の上位職業。資料には「遠距離攻撃も備えている」とある。魔法が充実しているのか？　投てき武器が得意なのか？　格闘以外が謎に包まれた職業だ。ナックルに新スキルはあるのだろうか。



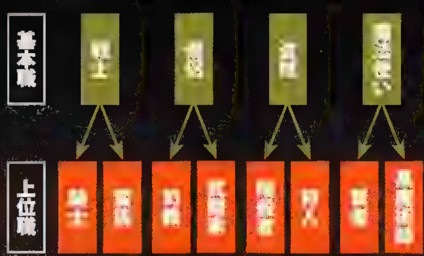
黒魔術師 NECROMANCER

賢者ではあまり活躍の場が無かった、闇属性の魔法を得意とした上位職業。黒魔術師のみが召喚可能な専用の召喚獣や、敵を死に至らしめる魔法などがあるようだ。召喚獣はスキルなのか？　カードなのか？　かなり気になる。



新・上位職業

基本職業の上位として、今回さらに四つの上位職業が追加される。その位置付けは恐らく下の通りで、上位職業ならではの職業スキルに期待が高まる。新種族や新上位職業のおかげで「新生の丘」が人気ダンジョンになりそうだ。また、サポートジョブの価値がどう変化するかにも期待したい。



狩人 HUNTER

弓矢による攻撃を得意とした、盗賊の上位職業。従来もチャージショットで活躍できただけに、追加される弓系のスキルに期待が高まる。「弓系のスキルを多く所持」となっているので、職業スキルに弓矢関係がありそうだ。



新たなる冒険の舞台

新作では、シングル、マルチ、イベント用、VS専用など、計20以上のダンジョンが追加される予定だ。気になるその一部をのぞいてみよう。

海賊船

財宝ザクザクの海賊船が舞台。新たなボス「キャプテン・テスラ」は鎖でフィールドを自在に移動し、強力な雷魔法を撃ってくる模様。写真にある新スキルやアビスシリーズからも目が離せない。





新ボス登場!!



墓場



亡者の群れ!!

仕掛けが多そうな新ダンジョンの墓場。新たな敵も続々登場か？　難度も相当高いようで、僧侶や司教のアンデッド系に効く魔法が頼りになるかも？



鉄拳™

TEKKEN 6

ロケテスト大盛況！『鉄拳6』プレイインプレッション!!

鉄拳6
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：未定
■発 売 日：2007年
■使用基板：——

7月6日～8日の3日間、東京、大阪のロケテストにてついにその姿を現した『鉄拳6』。『鉄拳5』の稼動から2年半……満を持して登場する、期待の新作の情報をお届け!!

Text:タケヤマ



三島思いの元気娘

LING XIAOYU

凌 暁雨（リン・シャオユウ）



死んだと思われていた三島 平八が生きているという情報に、胸を撫で下ろした凌 暁雨。
しかし、その平八の命を三島財閥の新頭首となった風間 仁が狙っているという。
暁雨はそんなことは止めるよう仁に伝えようとするが、三島財閥は急激に軍事化を進めており、暁雨が気軽に近づくことはできなかった。

やがて三島財閥による宣戦布告によって、世界は戦争に巻き込まれていった。そんな中開催が発表されたThe King of Iron Fist Tournament 6。
暁雨は悪の道に染まってしまった仁を更生するため、大会に参加するのであった。

無慈悲なるロシアの死神

SERGEI DRAGNOV

セルゲイ・ドラグノフ





ロシア軍司令部からデビルと呼ばれる未確認生物捕獲の命を受け、The King of Iron Fist Tournament 5に潜入したセルゲイ・ドラグノフであったが、大会中にデビルを見つけることはできなかった。

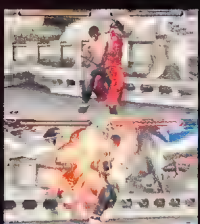
やがてロシア国内では三島財閥が裏で糸を引いたと思われるさまざまな工作活動により、各地で紛争や内乱が発生し大きな混乱に陥っていた。国内の混乱を抑えるべく、ドラグノフは各地で激しい戦闘を繰り広げていたが、ある日ロシア軍上層部から、The King of Iron Fist Tournament 6に潜入し三島財閥を潰すよう特命を受ける。こうしてドラグノフは再び日本へと向かうのであった。

ロケテストインプレッション

レイジシステム

攻撃力 1.5 倍 !?　一発逆転可能な新システム、「レイジシステム」のもたらす影響は?

相手から攻撃を受けて体力が減り、ピンチに陥ると発動するのが「レイジシステム」。キャラクターの手の周りに炎が現れ、それとともに攻撃力が大幅に上昇! ピンチからの大逆転を狙っていけるのだ。



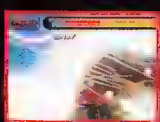
発動!



カコミ右上の3枚の写真を見てほしい。ロウの投げをくらったポールの体力が減ると同時に、体力ゲージが赤く光り始めたのが分かるだろう。これがレイジシステムが発動した状態で、この状態になったポール側は、攻撃がヒットしたときに通常の1.5倍(※ロケテストバージョンの場合)のダメージを与えることができるのだ。

これにより、今までは厳しかった「体力を大幅にリードされた状態からの逆転」を狙うことができるようになった。それ以外にも、わざとダメージを与えずに、相手のレイジ発動を防いだり、レイジ状態限定の空中コンボを決めたり……何てことも可能?　駆け引きの幅が広がり、より緊張感のある闘いを演出してくれそうなシステムだ。

通常状態





レイジ発動後





これは、通常状態とレイジ発動状態の比較用写真。レイジ状態では崩拳の攻撃力がアップしていることが分かる。



三者三様の新キャラ

プレイインプレッション

三つの構えを操る「ザフィーナ」は、地を這う蜘蛛のような動きや、大きく上体を反らしての打撃など、現実にはあり得ない動作がふんだんに盛り込まれたキャラ。トリッキーという言葉では片付けられないその異様な動きは、集まった人々から注目を浴びていた。

金髪の八極拳士「レオ」は、勢いのある連続攻撃が小気味いい、正統派の打撃系キャラ。二つの構えと特殊ステップの存在により、単調にならず動かすことができる。今回使うことのできた新キャラクターの中では、最も使いやすいキャラかもしれない。

ワイルドな風貌の一匹狼「ミゲル」は、重量感のある打撃で闘う、荒っぽい格闘スタイルのキャラクター。渾身の力をこめて繰り出される数々の攻撃は、どれもが破壊力抜群。男らしいキャラクターが好みのプレイヤーにオススメしたい、力強いキャラだ。







今回動かすことのできた新キャラクターたちは、まさに「三者三様」という言葉がぴったりと当てはまる、それぞれの個性を持っていた。
また、開発スタッフによると「新キャラクターはあと一人、濃いキャラクターが登場する」とのこと。次回、『鉄拳6』が触れるのはいつになるのだろうか?　首を長くして、新しい情報の到来を待とう。

新たなる神話へのプレリュード

オトメディウス

OTOMEDIUS™



オトメディウス
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワーク対応シューティング
■操作方法：タッチパネル+レバー+3ボタン
■発売日：2007年稼働予定
■使用基板：—
※今回紹介しているのはロケテスト時点での情報であり、製品版とはことなる可能性があります。
※画面は開発中のものです。

続報となる今回は、新たに追加公開されたプレイヤーキャラクターの情報を中心にお届け。また、公開ロケテストと併せて、公式Webサイトで実施された「ウエポン希望アンケート」の集計結果も発表していくぞッ!

Text：伊勢猫

超話題の美少女シューティングに乙女ならぬキャラクターが参戦!?



横スクロールシューティングの金字塔『グラディウス』シリーズの流れを受け継いだ、新生KONAMIシューティングとなる『オトメディウス』。これまで実現されなかったネット対応に加えて、キャラクターデザインに人気作家・吉崎観音氏が起用されたのは以前にもお伝えした通り。

そんなタイトルの由来でもある、乙女なメインキャラクターたちに続いて、漢気に溢れるキャラクターがMSX版『パロディウス』シリーズから参戦決定!?　その存在自体はロケテストの段階で判明していたが、名前からも分かる通りに『がんばれゴエモン』の主人公・ゴエモンをモチーフとした、オリジナルキャラクターだ。



ロケテストの段階では、オプションが上下に固定される「F.OPTION」が特徴的な装備の戦闘騎。





各機で異なるD-バーストは、前方集中型のマクロレーザー。発動直後にタッチパネル操作で、オプションの配置位置を変更していける。

第3のキャラクターは"オトメ"ならぬ漢キャラ!?



再度のパワーアップで、オプション間隔を調整可能。自機正面の広範囲をカバーできるため、シューティング初心者でも扱いやすい感じだった。

3rd Player Character

エモン=5

ライディングバイパー（戦闘騎）クセル=バイパー



初代『パロディウス』の自機・ゴエモンをデザインのモチーフとした戦闘騎&男性キャラクター。パワーアップメーターの早い段階に固定オプションがあり、全体的に初心者ライクなタイプに調整されている。



『オトメディウス』ウエポン希望アンケート

プレイヤー投票で決定されたウエポン第1位は!?

集計結果発表！

実用性&汎用性の高さに人気集中!?

春先に都内で実施されたロケテストと併せて、本誌でも告知された「ウエポン希望アンケート」の集計結果はご覧の通り。当初、シリーズ装備に押されるかと思われたラインナップだが、フタを開けてみれば……、実用性に優れた装備へと票が集中。いずれ劣らぬ名装備が、本作の製品版に搭載される結果となった。



稼働前からネット対応の特性を活かしてのファンサービスはありがたい。

組み合わせ　順位

順位			
搭載決定 1位	NAPALM MISSILE	3-WAY	SHADOW LASER
2位	EAGLE WIND	3-WAY	SHADOW LASER
3位	EAGLE WIND	NAPALM SHOT	SHADOW LASER
4位	ROCET PUNCH	3-WAY	SHADOW LASER
5位	ROCET PUNCH	NAPALM SHOT	SHADOW LASER
6位	NAPALM MISSILE	NAPALM SHOT	SHADOW LASER

ミサイル装備　順位

順位	武器	順位	武器
搭載決定 1位	NAPALM MISSILE	3位	ROCET PUNCH
2位	EAGLE WIND	4位	S.SPREAD

「グラⅠ」世代の支持も集めたか、スプレッドボム系のナパームミサイルが首位獲得！ なお、5位はローリングミサイル、6位はアッパーミサイルとなった。

ショット装備　順位

順位	武器	順位	武器
搭載決定 1位	3-WAY	3位	AUTO AIMING
2位	NAPALM SHOT	4位	FIRE BLASTER

使いどころを選ばない汎用性をかわれた、元祖「ツインビー」の地上へ攻撃・3ウェイが1位に。なお、5位はリフレックスリング、6位はバックダブル。

レーザー装備　順位

順位	武器	順位	武器
搭載決定 1位	SHADOW LASER	3位	GRAVITY BULLET
2位	HOMING LASER	4位	TWIN LASER

レーザー装備の常識を覆した、「ゼクセクス」からシャドウレーザーが堂々1位。サイドの敵を一掃するアップ＆ダウンレーザーは、残念ながら5位＆6位という結果に。

開発スタッフコメントより

『オトメディウス』ウエポンアンケートに多数の投票をいただき、ありがとうございます！　集計の結果は、以上の結果となりました！　今回1位に輝いたウエポンは、正式に搭載されることが決定致しました。また、2位以下のウエポンについても、搭載を検討いたします。ご期待ください！

■ウエポン希望アンケート　エントリー武器リスト

タイプ	武器名称	武器説明	出典タイトル
ミサイル	ナパームミサイル	着弾後地面に沿って前進する。登坂 NG。弾速 UP。敵に当たると爆風がしばらくその場に留まる。	グラディウス2（MSX）
	アッパーミサイル	上方向に発射、天井に接触後は前進する。2連射可能。	グラディウスⅢ
	スモールスプレッド	後方下方に、小型の爆弾投下。爆風は多少狭いが威力は高く、2連射可能。	グラディウスⅢ
	ローリングミサイル	自機の真下に発射され、敵を貫通するミサイル。	グラディウス外伝
	イーグルウィンド	自機およびオプションの場所でミサイルの投下方向が変わる。	グラディウスV
	ロケットパンチ	正面に発射され敵を貫通しつつ戻ってくるミサイル。	パロディウスだ！〔ツインビー〕
ショット	リフレックスリング	ヨーヨーのように往復移動する短い射程のリングを自機前方に撃つ。	グラディウス2（MSX）
	ファイヤーブラスター	短い射程の炎を自機前方に撃つ。ショットボタンを押している間は絶えず出し続ける。	グラディウス2（MSX）
	バックダブル	前方と左上斜め 45 度にノーマルショット。	グラディウスⅢ
	オートエイミング	前方上 90 度方向の敵を自動的に狙うダブル。	グラディウス外伝
	ナパームショット	広範囲の爆風を起こす攻撃。	サンダークロス
	3ウェイ	正面と上下の3方向に通常弾を発射。	パロディウスだ！〔ツインビー〕
レーザー	アップレーザー	水平向きのレーザーが垂直上方に射出される。	グラディウス2（MSX）
	ダウンレーザー	水平向きのレーザーが垂直下方に射出される。	グラディウス2（MSX）
	ツインレーザー	前方に2本の短いレーザーを発射。	グラディウスⅢ
	グラビティバレット	敵や地形にヒットすると爆発し、爆風でもダメージを与える。	グラディウス外伝
	ホーミングレーザー	上下方向の敵に反応して曲線的に動く追尾型レーザーを放つ。	XEXEX
	シャドウレーザー	残像が残り貫通能力のある青いレーザーを発射。	XEXEX

※：各武器の機能は、オトメディウス搭載時にアレンジされる可能性があります。

振ってたたいて
ゴーストたちを楽しく退治！



セバスチャン

ゴーストになった館のみんなを助けるという使命感に燃えている、元館の執事。良いゴーストだが皮肉な面もある？

ポカ☆スカ ゴースト！
It's a Boo Bash!

魔法のツエで画面をたたいてゴーストたちをやっつける、お手軽プレイのパーティーゲームが登場。一人でも二人でも楽しめちゃうぞ！

ポカ☆スカ ゴースト！	
■メーカー	セガ
■ジャンル	アクション
■操作方法	魔法の杖デバイス
■発 売 日	2007年7月
■使用基板	NAOMI

魔法のツエでゴーストを昇天させちゃおう

『ポカ☆スカ ゴースト！』は、筐体に用意された魔法のツエで画面に出てくるゴーストをどんどんたたいて退治していくパーティーゲーム。

舞台は悪いゴーストの住み着いた洋館。悪さをするゴーストに悩まされている良いゴーストたちを助けてあげるのが目的だ。ゲームはミニゲーム仕立てで、一つのミニゲームをクリアすると次のミニゲーム、そして新たなストーリーが進行していく内容になっているぞ。



基本は画面に出てくるゴーストをどんどん倒していくだけ！一瞬でゴーストを見分ける判断力と、素早く画面をたたくテクニックがモノをいう!?





画面をたたいて攻撃！

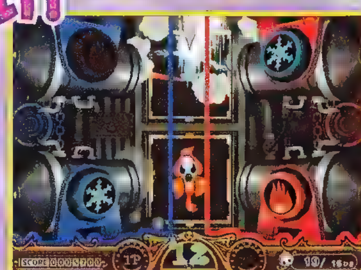
本作は、ゲーム内で掲示される二つのミニゲームから一つを選び、制限時間内に指定されたノルマ（倒すゴーストの数）を達成するとクリアとなる、シンプルなゲーム。ミニゲームはバラエティに富んでおり、ただ単に出てくるゴーストをたたくだけじゃなく、引っ張ったり回したりと、いろいろな操作方法を要求されるぞ。魔法のツエの意外な使い方に驚くかも!?



二人用ならもっと楽しい！

二人で遊ぶときは、協力してプレイすることが可能。一人でプレイするときとは違ったいろいろな協力手段が用意されていて、一人用と同内容のプレイとなるミニゲームのほか、二人用専用のそれぞれ違った役割が与えられるものもあるのだ。

対戦とは違い、パートナーとの息をしっかりと合わせて、お互いに足を引っ張らないようにしなければいけないぞ！



多彩なツエのアクションに注目！

ツエといってもそんじょそこらの棒きれみたいなのじゃゴースト退治はできないぞ。このゲームで使うツエは多彩なアクションが可能なのだ。ここではツエをつかいこなすためのアクションを教えていこう。

たたく！

何事も基本は大事。ツエをしっかり握って画面上のゴーストをポカスカたたけばあら不思議、悪いゴーストは昇天していきます。普通のゴーストにはこの方法で対応しましょう。



打つ！

ゴーストのなかには、プレイヤーに向かって物を投げ付けてくるのもいます。こういうときはあわてず騒がず、投げ付けてきた物をツエで打ち返せば、安全にゴーストを退治できます。



ひっぱる！

たたくだけでは倒せない特別なゴーストもいます。例えばこの氷のゴーストはたたいても倒せませんが、弱点の炎に近づけることで倒すことができます。





ツエでゴーストを捕らえ、炎の方へと引っ張っていきましょう。

同じように氷に弱い炎のゴーストもいますので、捕まえて苦手な場所へ引っ張っていって退治しちゃうのが正解です。



たたいちゃダメなゴーストも

ゴーストの中には悪さをしない、か弱いゴーストもいます。彼らをたたくとダメダメなので、落ちついて悪いゴーストと良いゴーストを見極めてプレイしましょう。いかにもか弱そうなゴーストが目印？　です。



ためてたたく！

たくさんのゴーストが一斉に出てくるときもありますが、そんなときはツエを振ってパワーをためましょう。





下段のゲージがたまったら準備完了！　そこですかさずポカリとたたけば、まとめてゴーストを退治できるのです。

こする(回す)！



滑車やレバーなどを回す必要があるときは、画面にツエを付けたままクルクルとこするように動かすのが正解です！

ゲームが終わると相性診断されたりもする

ゲームが終了すると「ゴースト認定証」をゲット！

この「ゴースト認定証」では、プレイ中に退治したゴーストの総数とトータルスコアに応じた総合ランキング、そしてプレイヤーをゴーストのタイプに分けて、1Pモード時には「性格診断」が、2Pモード時には「二人の相性診断」を確認することができる。

セバスチャンの分析による意外に辛口な批評を見て、友達と一緒に盛り上がろう！



1Pモード時に表示される「性格診断」で、自分がどのゴーストタイプに似ているかが確認できる。セバスチャンの辛口批評に堪えることができるかな!?



2Pモード時には、ゴーストタイプとともに「二人の相性診断」が確認できる。仲良しコンビかライバルか……二人の隠れた相性が白日の下にさらされる！

今年の夏は血祭りじゃ！

闘劇'07 FINAL

予備予選

まだ出場のチャンスは残っている!?

全国各地の予選も終わり、いよいよ本戦の「闘劇'07 FINAL」を残すのみ。しかし、まだ参加をあきらめてはいけない！　決勝大会当日には「予備予選」という、最後の出場枠をかけた選考トーナメントが開催されるのである！　キミは最後のチャンスをつかめるか!?

【予備予選開催日】
各タイトルの決勝大会と同日に開催。

【参加資格】
参加資格は、「各タイトルの決勝への出場権を獲得していない」選手で、すべてのゲームにエントリー可能。ただし、既に出場権を持っている選手でも、参加資格がないタイトル以外ならばエントリーすることは可能。しかし、3日間のいずれも、3タイトルで同時刻に「予備予選」が開催されるため、各日ごとに一つのタイトル以外にはエントリーすることができないので、注意すること。

【参加手順】
まず、大会当日会場にて販売されるパンフレットを購入する。それに掲載されているエントリーシートを持って、「予備予選受付」で指定時間内に受付を済ませればエントリーが完了する。チーム戦、タッグ戦どちらの場合も必ずメンバー全員そろった状態でエントリーする必要があるので注意しよう。

【予備予選はあくまでも救済措置】
予備予選に参加できる人数の上限は、「シングル戦」のタイトルが各64名、「タッグ戦」と「チーム戦」のタイトルは各16チームとなっており、それを超えた場合は抽選で出場者を決定する。

エリア決勝が開催されたタイトルについては、エントリー希望者の中から「店舗代表権」を取得した経験のあるプレイヤーを優先する救済措置がある。この資格を得るためには、店舗予選優勝時に渡された【赤い賞状】が必要となる。各個人の賞状にはポイントが設けられており、そのポイント数（枚数）が多いチーム（個人）が優先されるシステムになっている。つまり、店舗代表権獲得者が多いプレイヤー、チームほど有利ということだ。【赤い賞状】を所持しているプレイヤーは必ず会場に持参すること。

繰り返すが、予備予選はあくまで敗者復活戦的な救済措置。エントリーが多数の場合は、予備予選への参加自体も抽選となってしまうことをご了承いただきたい。

ディファ有明

http://www.differ.co.jp/
〒135-0063 東京都江東区有明1-3-25　TEL：03-5500-373



「ディファ有明」へのアクセス方法

新交通ゆりかもめ「有明テニスの森駅」
or 臨海副都心線「国際展示場駅」下車

1 有明テニスの森駅下車の場合
歩道をまっすぐ歩いていくと、すぐ右側にディファ有明が見える。

2 国際展示場駅下車の場合
有明コロシアムと有明テニスの森の間を抜け、道路に突き当たったら横断歩道を渡り、右手に進むと、バス停留所「有明」。その手前左手をディファ有明に到着する。



予備予選開催タイトル＆当日予備予選枠数

第一幕　8月11日(土)		
ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION	シングル戦	1人
バーチャファイター 5	チーム戦	2チーム
鉄拳5 DARK RESURRECTION	チーム戦	2チーム

第二幕　8月12日(日)		
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	シングル戦	1人
ハイパーストリートファイターⅡ	タッグ戦	2チーム
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	チーム戦	1チーム

第三幕　8月13日(月)		
アルカナハート FULL!	シングル戦	1人
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2	タッグ戦	2チーム
GUILTY GEAR XX Λ CORE	チーム戦	2チーム

※予備予選出場枠数は予定のため、参加できる人数に多少の誤差が生じる可能性があります。

観戦

歴史誕生の瞬間を見届けろ！

全国から集結した対戦格闘ゲーマーの頂点を決める闘劇に参加する方法は、選手になるだけではない。もちろん、試合の観戦のみの参加も可能。日本中、そして海外でも同じように予選が開催され、勝ち上がってきている選手たちも参戦。まさに、世界一決定戦と言っても過言ではない大イベントだ！ 今年の夏は選手たちと一体となって闘劇観戦で盛り上がろう！

8月11日(土)

※本戦トーナメントの時間は下記の通り。
一時間前には選手受付をしておこう。

ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION	【10:15】
バーチャファイター5	【11:05】
鉄拳5 DARK RESURRECTION	【13:05】

7	7:00 開場～予備予選受付開始
8	8:00 予備予選受付終了～抽選開始 8:15 予備予選(3種目同時開始)
9	9:30 予備予選終了
10	10:00 開会式 10:15 本戦 ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITON
11	11:05 本戦 バーチャファイター 5
12	
13	13:05 本戦 鉄拳5 DARK RESRRECTION
14	
15	15:00 休憩 15:30 決勝 ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITON
16	16:20 決勝 バーチャファイター 5
17	
18	18:10 決勝 鉄拳5 DARK RESRRECTION
19	19:55 閉会式
20	

8月12日(日)

※本戦トーナメントの時間は下記の通り。
一時間前には選手受付をしておこう。

THE KING OF FIGHTERS '98	【10:15】
ハイパーストリートファイターⅡ	【11:20】
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	【12:45】

7	7:00 開場～予備予選受付開始
8	8:00 予備予選受付終了～抽選開始 8:15 予備予選(3種目同時開始)
9	9:30 予備予選終了
10	10:00 開会式 10:15 本戦 THE KING OF FIGHTERS '98
11	11:20 本戦 ハイパーストリートファイターⅡ
12	12:45 本戦 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
13	
14	14:35 休憩 14:55 PRステージ
15	15:15 決勝 THE KING OF FIGHTERS '98
16	16:20 決勝 ハイパーストリートファイターⅡ
17	17:35 決勝 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
18	
19	19:20 閉会式
20	

8月13日(月)

※本戦トーナメントの時間は下記の通り。
一時間前には選手受付をしておこう。

アルカナハート FULL!	【10:15】
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2	【11:50】
GUILTY GEAR XX ΛCORE	【13:05】

7	7:00 開場～予備予選受付開始
8	8:00 予備予選受付終了～抽選開始 8:15 予備予選(3種目同時開始)
9	9:30 予備予選終了
10	10:00 開会式 10:15 本戦 アルカナハート FULL!
11	11:50 本戦 メルティブラッド アクトカデンツァ ver.B2
12	
13	13:05 本戦 GUILTY GEAR XX Λ CORE
14	
15	15:15 休憩～PRステージ 15:40 決勝 アルカナハート FULL!
16	16:45 決勝 メルティブラッド アクトカデンツァ ver.B2
17	
18	18:15 決勝 GUILTY GEAR XX Λ CORE
19	
20	20:10 閉会式

※決勝トーナメントの開始時間および終了時間は試合進行によって変更される場合があります。

闘劇チケット情報

入場チケットは、前売り券と当日券、指定席券と自由席券があります。前売り券は、全国のローソンに設置されている「Loppi」でご購入いただけます。

Lコード：30071

◆電話予約・お問い合わせ
自動音声予約（要Lコード／24時間対応）
0570-084-003
オペレーター予約問い合わせ（10:00～20:00）
0570-000-777

◆インターネット予約
※要有料会員登録
http://www2.lawsonticket.com/

※5歳以下の小児の入場料は無料。
※指定席には限りがありますので、お早めにお求めください。

●前売り券 ※前売り券の販売は8月8日までです。

種別	税込価格	備考
指定席(11日)	2,200円	指定席は11日のみ。12日・13日は自由席扱いで入場可。
指定席(12日)	2,200円	指定席は12日のみ。11日・13日は自由席扱いで入場可。
指定席(13日)	2,200円	指定席は13日のみ。11日・12日は自由席扱いで入場可。
自由席	[illegible]	自由席として11日～13日まで[illegible]

●当日券 ※当日券は、「前売り券が余った場合」のみ販売致しますので、当日会場でご購入できない場合があります。

種別	税込価格	備考
指定席(11日)	2,500円	指定席は11日のみ。12日・13日は自由席扱いで入場可。
[illegible]	[illegible]	[illegible]
指定席(13日)	2,500円	指定席は13日のみ。11日・12日は自由席扱いで入場可。
[illegible]	[illegible]	[illegible]

闘劇'07割引クーポン

アルカディアと闘劇魂でW割引！

このアルカディア9月号を持って、会場の物販ブースへ行くと、闘劇タオルとTシャツ、パンフレットがそれぞれ100円ずつ割引される！ 割引クーポンは、「闘劇魂Vol.6」にも付いているので、併せて使うとダブルでお得というわけだ。闘劇観戦時は、忘れずに会場へ持っていこう！

Tシャツ 100円割引
タオル 100円割引
パンフレット 100円割引

※切り離した場合は無効となりますのでご注意ください。

一目で分かる！ 闘劇'07

かつて無いアツイ夏を体験せよ！

祭りにふさわしい役者たちが勢ぞろい！





表舞台から姿を消していた2D格闘ゲームでは知らぬ者無しのスタープレイヤー「ウメハラ」が、『ハイパーストリートファイターII』の最終予選にのみ出場し、1発で予選を通過。世界中で最も注目を集めるプレイヤーだけに、決勝大会の氏の動向からは目を離せないだろう。そして鍛え上げた絶対的な強さでプレイヤーから恐れられ、ある意味「ウメハラ」とは対照的な人気を持つプレイヤー「小川」も『GGXX ΛC』の最終予選で通過している。「小川」をだれが倒すのか、闘劇優勝に匹敵するともいわれるこの偉業は、成し遂げられるのだろうか。それとも「小川」が再び暴君として、君臨するのか。「ときど」、「ヌキ」、「sako」などカプコン格闘ゲームでお馴染みのメンツもきっちりと名を連ねている。彼らはすべて『ハイパーストリートファイターII』に出場するので、「ウメハラ」を加えたぶつかり合いに期待が高まる。また「刑事長」、「こえど」、「大御所」、「KA2」、「紅の豚」など、過去の闘劇覇者たちも参戦するので、ギャラリー、プレイヤーともにアツくなること間違い無し！

プライドを背負い、各国の戦士たちがぶつかり合う

過去最大級の海外インパクトが闘劇、そして日本のプレイヤーを座棺するかもしれない……。闘劇'05で初の海外勢優勝を決めた「Nin」、そして『鉄拳DR』でも今年1月の超大規模鉄拳団体戦「軍総杯」で【TEAM KOREA】が優勝するなど、韓国プレイヤーの活躍が目覚ましい。闘劇'07『鉄拳5DR』には「軍総杯」の優勝チームの主力メンバーが組んだ【TEAM KOREA】「Nin」、「qudans」、「200won」が満を持して参戦する。闘劇'06では涙を飲んだ韓国チームのリベンジを、どう日本のプレイヤーは迎え撃つのか。また、『KOF'98』では日本のトップクラスをサブキャラで軽く圧倒するという、中国最強のプレイヤー「小孩」が電撃参戦！　既に世界最強を名乗ってもどこからも異論が出ないという、中国の至宝が闘劇で妙技を見せる。また、アメリカ、EU諸国、オーストラリア、台湾などからもプレイヤーが集い、世界一のプレイヤーを決めるに相応しい舞台となっているぞ。



日韓の交流が盛んな鉄拳業界だが、大会は「ガチ」。過去の闘劇では1勝1敗となっているが、今回はどちらが勝つのだろうか(写真は軍総杯から)。



世界最強の中国を、日本と韓国が追う構図となっている『KOF'98』。だれがこの猛攻を食い止めるのだろうか(写真はアジア交流戦から)。

FINAL見どころ

ディファ有明で燃え上がれ！

8/11（土） 3D格ゲーDAY

3Dグラフィックで描かれた3作品で争われる初日は、複雑なシステムが少ないため、中段で立たせて下段や投げで崩す……といった分かりやすい攻防が多い。その分、「対プレイヤー」で構築された攻略が見られることだろう。また、2D格ゲーには無い奥行きという概念があるため、単純な距離だけではないリングアウトや壁の存在を考慮した高度な間合い取り合戦になる。

ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION（1on1）
バーチャファイター5（3on3）
鉄拳5 DARK RESURRECTION（3on3）

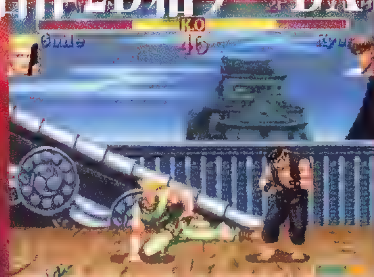


8WAY-RUNや横移動、避けなどフィールドを生かした間合いの取り合いが面白い初日。初日のトリを飾る『鉄拳5DR』は、読み合いと爽快感を兼ね備えた楽しいゲーム性と、国と国が切磋琢磨するという恵まれた対戦シーンを持つ作品。2D格ゲーメインのプレイヤーでも見るだけで面白さが伝わってくるだろう。

8/12（日） 名作2D格ゲーDAY

根強い人気を誇る歴代の名作で争われる2日目。最近のゲームから見るとけん制技に飛び道具、そしてジャンプと対空技といった限られた技、空間で闘われているので一見地味に見えるが、その裏ではフレーム単位のシビアな攻防が繰り広げられている。プレイヤーたちが長い年月積み上げてきた技術と駆け引きで、玄人の目を楽しませてくれることだろう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（1on1）
ハイパーストリートファイターⅡ（2on2）
ストリートファイターⅢ 3rdストライク（3on3）



跳ばせて落とす、足払い合戦など『ハイパーストリートファイターⅡ』は、だれもが経験したことのある攻防を極めた者たちがしのぎを削る。技を振る、間合いを詰めるなど細かい動作が生死を分かつゲーム性と、昔のゲームならではの「ほぼ詰み」の組み合わせを、いかに打破できるかが見どころとなるだろう。

8/13（月） 新作2D格ゲーDAY

新作を中心に若いプレイヤーが好むタイトルが集まった3日目は、多彩なシステムを搭載したゲームが集まった。ほぼ回避不能のガード不能連係や、一瞬で体力の半分以上を消し去る激しい連続技など、攻防の激しさはほかの日とは一線を画す。見ていて気持ちいいド派手な連続技と、1回の攻守の入れ替わりで逆転劇が起こる、手に汗握る緊張感を楽しめるに違いない。

アルカナハートFULL！（1on1）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2（2on2）
ギルティギア イグゼクス アクセントコア（3on3）



『GGXX ΛC』は、連係や連続技などプレイヤーの閃きをダイレクトに画面上で表現できる、種目の中で最も自由度の高いゲームだ。連係が強力な分、いかに得意の型に持ち込むか、そして持ち込ませないかが重要な駆け引きとなっている。だれもが「見て驚く」芸術性の高いプレイで、激闘の最後を飾ってくれるだろう。


アルカディアモバイルで情報配信中！
詳しくはP67にて！

セオリーを覚えて新生KOFに参戦せよ！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年7月13日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2

ついに待望の稼働開始を迎え、全国で激戦の幕が切って落とされた『KOF MIA』。スタートダッシュがバッチリ[illegible]、独特の立ち回りや[illegible]になじめない人も、今回のセオリー攻略やキャラ別攻略を熟読し、戦力アップに役立ててほしい。

攻守逆転から大ダメージを狙える重要システム！
さばきのシステムと攻防を知る

簡単なコマンドで攻守を逆転し、連続技のチャンスを作れる「さばき」。積極的に使って独特の駆け引きに慣れていこう。

Text：がーくん

基本的なシステム

「さばき」は、相手の打撃技を受け流してよろけさせる、非常に重要な防御システム。「さばき（上段）」は立ちガード可能な打撃技を、「さばき（下段）」はしゃがみガード可能な打撃技を受け流せる。ただし、飛び道具やガード不能技はさばけないので注意。

さばき成功時は相手がよろけ状態となるので、連続技を決めるチャンス。逆にさばかれた側は、専用の防御行動（下記参照）が可能。どの選択肢を取るか、[illegible]。

さばき関連システム操作一覧

さばき（上段）	➡＋弱K強P同時押し
さばき（下段）	⬇＋弱K強P同時押し
さばき返し	さばかれた瞬間に➡or⬇＋弱K強P同時押し
さばかれキャンセル攻撃	さばかれた瞬間に強P強K同時押し
さばかれキャンセル前転／後転	さばかれた瞬間に⬅／➡＋弱P弱K同時押し

さばきの狙いどころ

さばきは、動作を開始した瞬間から相手の攻撃を受け流すことが可能。コマンドが簡単なので、ジャンプ攻撃に合わせて対空として使用するのが強力だ。大半のキャラは、対空技を出すよりもダメージの期待値が高いので、読まれて技を出さずにジャンプされるまでは狙い続けていい。

また、さばきはガード硬直の後半をキャンセルして出せるので、連係の割り込みにも使えるぞ。そのほか、ジャンプの着地に出して重ねられた技をさばいたり、超必殺技の暗転を見てからさばくのがオススメだ。


[illegible]ジャンプ攻撃を早出しした[illegible]さばきでフォロー。有効な対空技の無いキャラには特に有効だ

さばき成立後の攻防 -入門編-

さばきに成功した側は、まず発生の早い技から連続技を狙うことを覚えよう。さばいた後に素早く技を出せるよう、成功時の反撃までイメージしながらさばきを狙うといいぞ。

さばかれた側は、さばきのよろけ中のみ出せる防御行動を使い、相手の攻撃を回避することが必要となる。最初は、反応して動作中完全無敵のさばかれキャンセル攻撃を出すことから始めるといいだろう。さばき返しはリターンの大きい唯一の防御行動なので、慣れてきたら使っていこう。


[illegible]は、相手の反応が遅れ[illegible]連続技が決まりやすい。


さばかれキャンセル攻撃はパワーゲージを1本使うがリスクの小ささが魅力。

さばき成立後の攻防 -応用編-

さばき成功後の最速打撃に対し、相手がさばき返しを狙うようになったら、次は様子見や中下段の二択を交ぜよう。様子見はリスクが無く、相手のさばき返しにカウンターヒットのダメージで反撃できる。中下段の二択は、攻撃タイミングやさばきの方向（上段or下段）が変わるので、相手はさばき返しが難しくなるぞ。

さばかれキャンセル攻撃に対しては、さばきか当て身投げ系の必殺技を狙おう。リスクはあるが、相手の安定行動を崩す重要な選択肢だ。


[illegible]したら、確実に反撃を[illegible]


さばかれキャンセル攻撃は[illegible]さばきや当て身技[illegible]

MONTHLY MIA EXTRA ●表記の見方：【 】内はスタイリッシュアート、Ⓒはキャンセルでのつなぎ、Ⓢはスーパーキャンセルでのつなぎを表します。　●さばき補足：さばき成功後、相手がよろけ中は必殺技を出せないが、相手が防御行動を取った時点で出せるようになる。一部通常技→空キャンセル必殺技と入力すれば、さばき返しに強い連係になる。

基本となるルールを覚え、より強力な連続技を作り出そう!

連続技のシステムとセオリー

技数制限や壁の特性など、特殊なシステムが存在する本作の連続技。具体例を交えて解説するので、連続技作りに役立てよう。

Text:ロケット

連続技の基本ルールとダメージ補正

まず覚えたいのは、「1度の連続技で決められるのは10技まで」、「ダウン追い打ちは5技まで」(注:どちらもヒット数ではなく決めた技の延べ数)という連続技の基本ルール。どちらか片方でも規定の技数に達してしまうと、相手は空中投げ以外では追撃不可能な状態になってしまう。スタイリッシュアートの場合は、レコ[illegible]り1入力1技とカウントされるぞ。

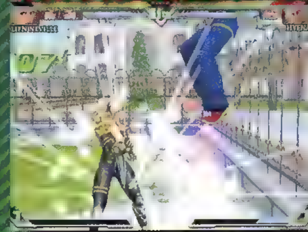
次いで重要なのが、ダメージ補正。1～5技目までは技数が増す[illegible]に補正がキツくなりダメージが小さくなるが、5技目で下限の40%に達し、それ以降は変わらない。また、ダウン追い打ちや壁よろけ＆壁バウンド後の追撃は、技数を問わず40%となってしまうので覚えておこう。

技数制限は例外アリ!



フィオのK:A:M:I:K:A:Z:Eなど、一部の技は1技で2技分とカウントされてしまう。これら[illegible]

スパキャンで安定ダメージ!



スーパーキャンセルで出した超必殺技は、技数に関係無く本来の60%分のダメージを与えられる。補正のキツい状況で使うといい。

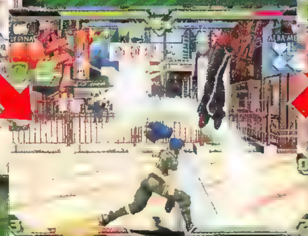
SAMPLE 1　レオナ

【↓＋強P→強P→強P強K同時押し】Ⓒ強ムーンスラッシャー～リバーススラッシャーⓈ強リボルスパーク

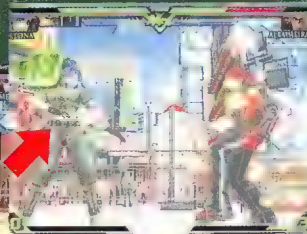
スタイリッシュアートⒸ必殺技Ⓢ超必殺技という、基本的な流れの連続技。ダメージ補正のキツい5技目以降にスーパーキャンセルを使い、ダメージを上げている。



まずはスタイリッシュアートで相手を[illegible]



[illegible]をスーパーキャンセルして



高威力の強リボルスパークで締める。な[illegible]

SAMPLE 2　フィオ

【↖＋強K→↓＋強K】→しゃがみ弱K→【↓＋弱K→↓＋弱K→↓＋強K】Ⓒ強K:A:M:I:K:A:Z:E

受け身不能技からダウン追い打ちにつなぐ連続技。このタイプの連続技は、場所を問わず安定して決まるのが利点だ。ダウン追い打ちの数を間違えないように。



まずはスタイリッシュアートでダウンを[illegible]



[illegible]が確定する。[illegible]



高威力の技へ。K:A:M:I:K:A:Z:Eは2技分[illegible]

壁の特性と壁際での連続技

壁際では、地上の相手にのけぞりの長い技を決めると「壁よろけ」が、ダウンを奪える技(例外アリ)を当てると「壁バウンド」が発生する。

壁よろけは必ず相手が立ち状態になり、1回につき5ダメージが加算される。1度の連続技で2回まで発生し、3回条件を満たすと相手が浮く。

壁バウンドは1度の連続技中に1回発生させると、技数制限と同様に相手のやられ判定が消失してしまう。

なお、舞の陽炎の舞など一部の技は、相手を浮かせるが壁バウンドを誘発しない。これらの技を決めた直後は、ダウンを奪えない技でも壁バウンドが発生し、連続技を伸ばせる。

遠めから壁バウンドさせたら?



緩やかに跳ね返ってくるので、直線的な技は当たりにくい。遅めに技を出したり、ダウンを奪える技で拾い直すなどの工夫が必要だ。

壁と密着している場合は?



壁バウンドにより浮きが低くなり、空中連続技が決まりにくい。早めに必殺技Ⓢ超必殺技とつなぐか、ダウン追い打ちの連続技を狙おう。

SAMPLE 3　ビリー・カーン

→＋KⒸ強襲飛翔棍→(大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃→)→(壁バウンド)→ダッシュ→＋弱KⒸ旋風棍

空中連続技の途中で壁に到達したときの連続技。壁との距離によって壁バウンドの起こり方が変わるので、距離ごとの追撃方法を覚え、アドリブで使い分けたい。



強襲飛翔棍で浮かせつつ、壁との距離を確認。まだ壁が見えなければ……



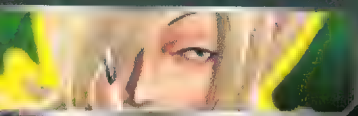
長距離運べる大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃へ。壁が近いときはこれを省略。



壁バウンド後を→＋弱Kで拾う。これで壁バウンドは2回目。必殺技につなごう。

MONTHLY MIA EXTRA ●ダウン追い打ち補足:受け身が可能な足払い系の技でも、相手が浮いている間ならキャンセル必殺技などが確定でヒットし(ダウン追い打ち扱い)、さらに追撃が可能。

Ash Crimson アッシュ・クリムゾン



Text:がーくん

アッシュは、高性能な飛び道具を軸に相手の体力をケズっていくスタイルと、攻撃力を生かしてさばきや暴れから大ダメージを狙うスタイル。その両方が強力な高性能キャラだ。

中距離では、スキが小さい飛び道具の弱ヴァントーズを中心に立ち回ろう。⬅タメ➡⬅+弱Pと入力すれば、➡+弱Pの暴発を防げるのでオススメだ。ジャンプの軌道が低いキャラには、非常に跳び越されにくい強ヴァントーズを多めに交ぜていく。

相手が大ジャンプを使ってくるようなら、出始めに無敵時間のある強ニヴォースで迎撃。タメができていないときは、後方ジャンプ昇り弱Kor強Kが対空に使いやすいぞ。

パワーゲージがたまったら、軌道が低く見切られにくい中ジャンプ強Kで跳び込み、接近戦に持ち込もう。

近距離では、発生が早い立ち弱Pを使っていく。ここからの連続技は全キャラ中最高の威力といっても過言ではないので、多少のダメージは気にせず暴れるのが重要だ。

相手がガードしがちになったら、中段の➡+弱Pと下段の➡+弱Kによる二択が有効。➡+弱Kは発生こそ遅いがリーチが長いので、中距離で様子を見る相手に出すのも手だ。

ピエージュは立ちガード可能技を取れる、当て身投げ系の技。発生がやや遅いので、対空で使うには先読みが必要だ。スキが大きいので、さばきと使い分けるといいだろう。



弱ヴァントーズはタメ時間が強ヴァントーズより……しやすいという特徴もある

二種類のフリメールを使いこなせ！

スウラジェは、中段の中ジャンプ昇り強Pからキャンセルで出せば連続ヒットする上、着地硬直を必殺技でキャンセル可能だ。一方、フォルティフィエは、ジャンプの軌道を変えるのに役に立つぞ。



フォルティフィエの着地硬直は、ガード含むすべての行動でキャンセル可能だ。

連続技内容

Ⅰ 【弱P→弱P→強P】Ⓒ強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュ～サイドステップ攻撃(強K)Ⓒ強ジェルミナール→空中吹っ飛ばし攻撃

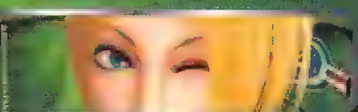
Ⅱ ピエージュⒸ強ジェルミナール→弱テルミドール→{(ダッシュ～前転で逆側に回って)弱テルミドール}×2→ダッシュ～前転～強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュ～サイドステップ攻撃(強K)Ⓒ強ジェルミナール→弱テルミドール→空中吹っ飛ばし攻撃

Ⅲ (相手壁際){【弱P→弱P】(壁よろけ)}×3→(壁バウンド)→小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃Ⓒフリメール·スウラジェⒸサン·キュロット フラテルニーテⒸ{弱ニヴォースⒸフリメール·スウラジェ}×7→空中吹っ飛ばし攻撃

連続技解説

Ⅰはパワーゲージを1本使った基本連続技。始動のスタイリッシュアートは【➡+弱P→強P】や【➡+弱K→強K→強K】でも可能。軽量級キャラにはテルミドールを⬇↘➡⬇↘➡(少し長めに入力)+弱Pと入力し、前に歩いてから出そう。Ⅱの最初の前転とサイドステップは、テルミドールが5ヒットした瞬間に入力しよう。Ⅲのサンキュロットは、レバーをニュートラルで入力しないと出ないので注意。弱ニヴォースはすべて引き付けてから出すこと。

Blue Mary ブルー・マリー



Text:ケンちゃん

マリーは高性能な当て身投げ系必殺技と中下段の二択があり、守りと攻めのバランスが取れたキャラだ。

中間距離からの攻めは、ジャンプ強Kによる跳び込みが中心となる。ジャンプ攻撃を当てて有利な状況を作った後は、中段の➡+弱Pと下段の【↙+強K→強P】を使い分けて、相手のガードを揺さ振ろう。

➡+弱Pは入力直後に⬅タメを作り始めることで、しゃがんだ相手にヒットさせたときにストレートスライサー～スタンファングへとつなげられる。タメが難しいと感じたら、単発でヒット確認してM·スプラッシュローズを決めてもいいだろう。【↙+強K→強P】ヒット時も、同様にストレートスライサー～スタンファングやM·スプラッシュローズへつなげば、十分なダメージを与えられる。

地上戦では、【弱K→強K→↙+強P】を多用していく。リーチが長くガードされても反撃を受けない上、ヒット時は連続技Ⅰで大ダメージを与えられる優れものだ。このスタイリッシュアートを嫌がって跳び込んでくる相手には、当て身投げ系のM·ヘッドバスターで迎撃しよう。これは基本的に立ちガードできる技を受け止められる性能を持ち、相手をロックするタイプなので、さばきの攻防におけるさばかれキャンセル攻撃に対しても効果的なので覚えておこう。成功時は相手を浮かせられるので、連続技Ⅱへ移行するのが理想だ。



M·ヘッドバスターは守りの要となる必殺技

エスカレーションを活用せよ！

エスカレーションは発動モーションが非常に短いため、通常技をキャンセルして出せば有利な状況を作れる。ここから、中段のスピンフォールと下段のストレートスライサーで二択を仕掛けよう。



中下段の二択が成功すれば、体力ゲージの約半分を奪える。狙う価値は十分にあるぞ。

連続技内容

Ⅰ 【弱K→強K→↙+強P】Ⓒ強ストレートスライサー～スタンファング→しゃがみ強PⒸM·スプラッシュローズ

Ⅱ M·ヘッドバスター→M·スプラッシュローズ

Ⅲ 【弱P→弱P→↙+強K】(Ⓒエスカレーション)→しゃがみ弱P→↙+弱KⒸバーチカルアロー(エスカレーション版)→しゃがみ強PⒸバーチカルアロー(エスカレーション版)～ダブルスナッチャー～M·トリプルエクスタシー

連続技解説

Ⅰは↙+強Pを入力した瞬間にレバーを後ろ方向に入れ、相手の落下に合わせてストレートスライサーを出すと成功させやすい。ⅡはM·ヘッドバスターからの追撃。Ⅲは、エスカレーション発動後に素早くしゃがみ弱P→↙+弱Kで追撃して相手を浮かせ、一瞬待ってバーチカルアローを出して終わり際を当てよう。成功すれば、着地後にしゃがみ強Pで追撃することが可能だ。難度は高いが、最後にダメージ補正が切れるためダメージは大きいぞ。

サイドステップ攻撃で押し込め！

Makoto Mizoguchi

溝口 誠

Text:ロケット

溝口のけん制技で最も頼りになるのが右サイドステップ攻撃（強K）。この技はリーチが長く、ヒット時は追撃可能。さらにはガードされてもやや先に動けるという高性能な技だ。この技を中心に立ち回り、ときおりサイドステップ→中ジャンプ強Kを交ぜれば、こちらのサイドステップを見てから対応する相手にヒットさせやすい。また、持続に優れたジャンプ強Kも強力な技だ。早出しで跳び込みに使うほか、垂直ジャンプから出して相手の跳び込みをけん制するのもいい。これら二つの技を組み合わせ、強引に接近戦に持ち込もう。

接近後は【弱P→弱P→弱P→強P→強P】を出していく。このスタイリッシュアートは4～5段目ののけぞりが長く、威力が高い戎を絡めた連続技に移行できるのが魅力だ。さばきで割り込む相手には、ディレイで強虎[illegible]出すことで[illegible]。[illegible]でヒット確認して弱空中連続蹴りにつなぐか、弱虎流砕につなぎ、派生技で攻めよう。

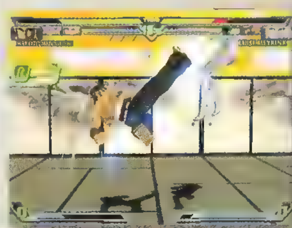
前号紹介した【弱K→弱K】は特定の状況で使用するとさらなる真価を発揮する。まずオススメなのが壁際での使用で、【弱K→弱K→➡＋強K】が全段連続ヒットし、相手を浮かせられるようになる。また、剛覇雷神後に最速で出すと、剛覇雷神ヒット時相手が受け身を取らなければ連続技に、ガード時は[illegible]として機能する。それ[illegible]では率先して狙っていこう。



とにかく強い右サイドステップ攻撃。ここから[illegible]

弱空中連続蹴りをつなぐコツ

初段を引き付けて当てたときは、すべて最速で出せばOK。強虎流砕空中ヒット時は、3段目までを最速で入力し、1段目が空振りしていたらすべて最速で、1段目がヒットしていたら4段目を遅めに入力しよう。



強虎流砕地上ヒット時は2段目を遅らせて出し、1、2、3、5段目を当てよう。

連続技内容

Ⅰ 【弱P→弱P→弱P→強P→強P】Ⓒ戎→空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→着地→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強虎流砕or元祖・チェストォ！

Ⅱ 右サイドステップ攻撃（強K）→強虎流砕Ⓒ弱空中連続蹴り→強虎流砕Ⓒ元祖・チェストォ！or強タイガーバズーカⓈ元祖・チェストォ！

Ⅲ 剛覇雷神→【弱K（空振り）→弱K→強K】Ⓒ元祖・チェストォ！or弱虎流砕～剛覇風神Ⓢ元祖・チェストォ！

連続技解説

Ⅰは相手が落下を始めた直後に前方ジャンプし、空中吹っ飛ばし攻撃をダウン追い打ちで当てよう。戎後は、壁際なら前に歩いて垂直ジャンプ。壁に到達しない距離では右サイドステップ攻撃（強K）Ⓒ強虎流砕とすること。Ⅱは右サイドステップ攻撃（強K）→強虎流砕をキャンセル無しでつなぎ、強虎流砕からの元祖・チェストォ！は遅めに出そう。Ⅲは剛覇雷神後受け身可能。剛覇風神Ⓢ元祖・チェストォ！は中央限定だ。

貂蝉翻身をメインに闘え!!

Xiao lon

笑龍（シャオロン）

Text:ハメコ。

近距離戦用の虞姫献杯、オールマイティな貂蝉翻身、遠距離戦を得意とする西施採柴と、三種類の構えを戦闘中に使い分けながら闘えるシャオロン。すべての構えを使いこなすにはかなりの修練が必要なので、今回は最も優秀な構えといっても過言ではない、貂蝉翻身中の闘い方を解説していこう。なお、戦闘開始時は必ず虞姫献杯になるので、すぐさま後方中ジャンプなどで間合いを離し、貂蝉翻身に構えチェンジすること。

貂蝉翻身中の主力武器は、横へのリーチに優れる上に下方向にも強く、持続も長いジャンプ弱P＆強P。先端を当てるように出せば地上から落とされることはほぼ無く、空中戦にも滅法強いため、垂直・後方小ジャンプから出すだけで、[illegible]。なお、[illegible]ダメージを取るなら強Pを使おう。これに対する相手の対応策は、こちらのジャンプの着地に跳び込みを合わせるか、タイミングを合わせてさばきを狙う、この二つ。前者に対しては発生まで無敵を持ち、発生自体も早い弱媚娘拝月で対空迎撃すればよし。ゲージが2本あり、ヒット時の距離が近いならキャンセル乱舞死華葬でダメージアップを図ってもいい。後者はさばき後の読み合いを制するしか無いが、相手がさばきを失敗したなら見逃さずに【立ち弱P→立ち強P】Ⓒ金蓮毒歩による反撃を決めよう。



貂蝉翻身中のジャンプ弱Pは屈指の強さ。跳び回るだけでも相手を封殺できてしまうのだ。

体力をリードされたら二択で攻め崩すべし

ジャンプ弱P＆強Pによる立ち回りは、直接的なダメージには結び付きにくい。体力をリードされたら、ジャンプ強Pで近付いて下段の【⬇＋弱K→⬇＋弱K】と中段の【➡＋強K→強K→強K】で二択を迫り、金蓮毒歩で体力を奪おう。



中段も完備しているのが貂蝉翻身のすごいところ。攻めによるガード崩しもお手の物だ。

連続技内容

Ⅰ （虞姫献杯）ジャンプ強P→【弱P→弱P→弱P→弱K1発目】Ⓒ強洛妃錦袖×3

Ⅱ （貂蝉翻身）【⬇＋弱K→⬇＋弱K】Ⓒ金蓮毒歩・穿山～金蓮毒歩・崩山～金蓮毒歩・颶風→強媚娘拝月Ⓒ虞姫献杯→【⬇＋強K→⬇＋強K】Ⓒ強K版蛇突牙・招鬼→乱舞死華葬

Ⅲ （西施採柴）強祝融破軍Ⓒ虞姫献杯→【⬇＋強K→⬇＋強K】Ⓒ強K版蛇突牙・招鬼→強洛妃錦袖×3（2発目空振り）Ⓒ乱舞死華葬

連続技解説

Ⅰは虞姫献杯中の基本連続技。相手が立ち状態なら、【弱P→弱P→弱P→弱K→強P】から洛妃錦袖が決まる。Ⅱは貂蝉翻身中の基本かつ強力な連続技。強媚娘拝月から虞姫献杯で構えキャンセルした後は、【⬇＋強K→⬇＋強K】Ⓒ強K版蛇突牙・招鬼で追撃できる。続く乱舞死華葬は入力を遅らせ、スーパーキャンセルで出さないようにすること。Ⅲは西施採柴中の中段、強祝融破軍からの追撃。強洛妃錦袖は素早く出し切っていこう。

中下の二択でガードを崩せ

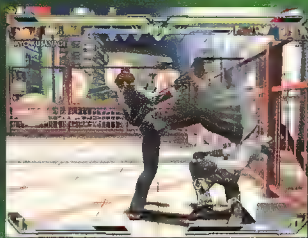
Kyo Kusanagi 草薙 京

Text:がーくん

中距離では、リーチのある【弱K→↙+強K】をメインに相手をけん制していく。対空は上半身無敵の強鬼焼きか、発生が非常に早くめくりも落とせるMAX版 大蛇薙で落とすのが基本だ。ジャンプ攻撃は、ジャンプ強Kが横に長く強いので使いやすい。空対空では空中吹っ飛ばし攻撃も強力なので、状況に応じて使っていこう。

【↓+弱P→↓+弱K→↙+強K】は、発生が早く接近時に使っていける。さばき後の反撃などは、主にこれを使っていこう。また、【↓+弱K→↓+弱P】は発生の早い下段攻撃だ。

【強P→強P→→+弱K】の3発目は発生が早い中段攻撃で、3発目を下段の↙+強Kに変えれば、中下段の二択を迫れる。中段の→+弱Kはヒット確認が不可能なので、Ⓒ荒咬みまで入れ込んでおくといいだろう。



【強P→強P→→+弱K】は、通常の→+弱Kより発生が早いので視認後にガ…はほぼ無理

連続技内容&解説

Ⅰ 【↓+弱P→↓+弱K→↙+強K(1段目)】Ⓒ荒咬み〜八錆→【↓+弱P→↓+強P】Ⓒ(ディレイ)強R.E.D.Kick→【弱K(空振り)→↙+強K】Ⓒ大蛇薙

Ⅱ 【↓+弱P→↓+弱K→↙+強K(1段目)】Ⓒ荒咬み〜八錆→↓+弱K→(ダッシュ)↓+弱K→【↓+強K→↓+弱K】Ⓒ大蛇薙

Ⅲ 【↓+弱K→↓+弱P】ⒸMAX版 大蛇薙

Ⅰの後半部分は砌穿ちⓈ大蛇薙も可能。フィオ、舞には↓+弱Pが当たりにくく、ナガセ、ミニョンはしゃがみくらい時のみ当たる。京、マキシマ、リリィ、庵、ニノン、リアン、ビリー(密着のみ)はしゃがみくらい時に荒咬みが当たらない。Ⅱは↓+弱Pでダウン追い打ちできないキャラ用の連続技。

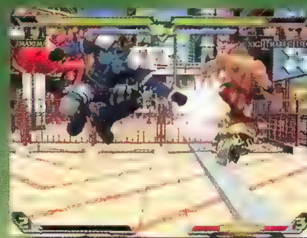
対空兵器を把握しよう

Maxima マキシマ

Text:ハ…

マキシマは機動力に乏しいので、相手のペースで試合が進みやすい。そこで重要となるのが対空技。地上での対空として頼れるのが、ガードポイントを持つ立ち強Pと吹っ飛ばし攻撃。立ち強Pは振りが小さいので使いやすく、吹っ飛ばし攻撃はリーチが短くスキが大きい分、相手を壁際に追い詰められる。遠い間合いでの跳び込みに対し、置いておくように出すのがガードポイントを活かすコツだ。立ち強Pで落とした後は、相手の着地に合わせて中ジャンプで攻め込むチャンスとなる。

また、中間距離から接近を兼ね、中ジャンプ弱Pで空中戦に持ち込むのもいい。ジャンプ弱Pは見た目以上に攻撃判定が強く、相手の判定の強い技にもほとんど打ち勝てる。ダメージは雀の涙なので、空中戦に競り勝った後はしっかりと着地に攻め込みたい。



…中戦ではジャンプ弱Pが超優秀。見た目とは…に…方向に…

連続技内容&解説

Ⅰ 【↓+弱K→↓+弱K→↓+弱K】Ⓒフェイントキャノン→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒモンゴリアン〜トランブル

Ⅱ 【↓+弱K→↓+弱K→↓+弱K】Ⓒフェイントキャノン→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒ強ヴェイパーキャノン→マキシマビーム

Ⅲ 強マキシマリフト→【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒモンゴリアン〜トランブルⓈブリッツキャノン

ⅠとⅡはしゃがみ弱Kからの追撃。スタイリッシュアート3発目を最速でキャンセルしてフェイントキャノンを出し、すぐにしゃがみ弱Kを出せばダウン追い打ちとして間に合う。Ⅲはマキシマリフトからの連続技。やはりスタイリッシュアートの3発目を最速でキャンセルするのがコツ。

エアートリガーで遠距離射撃!

K'

Text:ケンちゃん

弱で前斜め下、強で前方に炎を放つエアートリガーのおかげで、相手を近付かせない闘いができるK'。体力勝ちしているときはエアートリガーを撃ち続け、相手の対応を待とう。

エアートリガーには着地際にスキがあるので、前転で避けられつつ密着されると危険。そのため、前転後に相手の攻撃が届く距離では、垂直ジャンプから空中吹っ飛ばし攻撃も交ぜること。相手がエアートリガーを読んで前転してきた場合には、しっかりP投げで反撃するのが理想。前転中は投げ抜けされないので、確実にダメージを与えられる。また、自分が壁際に居る状況で相手に接近された場合は、アイントリガー→ブラックアウト、または直接強ブラックアウトで位置を入れ替え、再度強エアートリガーを撃ち間合いを離そう。



中間距離では、ジャンプ防止になる弱ミニッツ…でのけん制も…り有効だ。

連続技内容&解説

Ⅰ 【弱P→強P→↓+強K】Ⓒ弱アイントリガー〜セカンドシェル〜強ミニッツスパイク〜強エアートリガー

Ⅱ 【弱P→強P→↓+強K】Ⓒ強クロウバイツ〜エアスパイクⓈ弱ヒートドライブ

Ⅲ 【P投げ→強K】Ⓒ強クロウバイツ→強クロウバイツ→エアスパイクⓈチェーンドライブ

Ⅰは立ち弱P始動の基本的な連続技。Ⅱを狙った時に立ち弱Pの先端を当てた時は、弱アイントリガー〜セカンドシェルからヒートドライブへ切り替えること。Ⅲは強K部分を最速でキャンセルして強クロウバイツを決め、着地後に相手を引き付けてから再度強クロウバイツを決めよう。

バーンナックルをひっかけろ!

Terry Bogard テリー・ボガード

Text:ケンちゃん

テリーの主力となるのは弱バーンナックル。ガードされてもスキが無い上に攻撃判定が広く、ジャンプ防止や中間距離でのけん制に大活躍する。その上、ヒット時はパワーチャージで追撃できるため、ヒット時の見返りが大きいというのも魅力。そのため、弱バーンナックルを出した後、レバーを←方向へ入力し続け、パワーチャージのタメを完成させておきたい。

弱バーンナックルの射程距離より遠い間合いでは、弱パワーウェイブでけん制しつつ、垂直ジャンプ弱K、空中吹っ飛ばし攻撃をばら撒いてジャンプも防止しておこう。また相手の虚を突き、ジャンプ強Kでの接近を試みてもいい。相手にジャンプ攻撃をガードさせて有利な状況を作ったら、中段の【→+強P→強P】と下段の【→+弱K→強P】を用いて、二択を迫るのがセオリーだ。



…バーンナックルで空中に居る相手をひっか…

連続技内容&解説

Ⅰ 【↓+弱P→↓+強P】Ⓒ弱バーンナックル→強パワーチャージⓈパワーゲイザー

Ⅱ 【強P→↙+強P】Ⓒ弱バーンナックル→弱バーンナックル→強パワーチャージⓈトリプルゲイザー

Ⅲ →+強Por【→+弱K→強P】Ⓒラウンドウェイブ Ⓒ弱バーンナックル→ファイヤーキック→強パワーチャージⒸ弱パワーダンク

Ⅰは弱バーンナックルを当てた後、←方向へ入力し続けてタメを作るのがコツ。なお、パワーゲイザー、トリプルゲイザーは↓↙←→+弱Por強Pで出せる。Ⅱは↙+強Pをヒットさせた後に、若干遅らせてから弱バーンナックルへ。Ⅲの弱パワーダンクは強パワーチャージがヒットした瞬間に出すこと。

中下段の二択を迫れ！

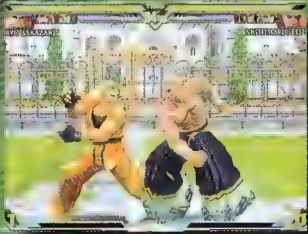
Ryo Sakazaki リョウ・サカザキ

Text:OYZ

ジャンプ攻撃が弱めなリョウだが、ジャンプ強Kは比較的使いやすい。とはいえ、ジャンプ攻撃の強い相手には空中戦で張り合うより、強虎砲やさばき（上段）で迎撃した方がいい。

地上戦に持ち込めば、中段の➡＋[illegible]Pと下段のしゃがみ強Kで二択を[illegible]る。➡＋強Pはパワーゲージが無くても高威力の連続技が決まるぞ。

リョウはさばき後のリターンが大きいので、対空などで積極的に狙いたい。さばき成功後は➡＋強Pからの連続技が基本だが、これは遅めのさばき返し（上段）に弱いので、立ち[illegible]始動の連続[illegible]ぜよう。また、さばき後に一瞬待って【➡⬅➡＋弱P→弱P→弱P→強P→➡＋強P】と入力すれば、相手が何もしなければ立ち弱Pからの連続技が、最速でさばき返しをすれば弱暫裂拳が[illegible]



[illegible]空は強虎砲とさばき（上段）。さばき成功後は[illegible]

連続技内容＆解説

Ⅰ　【⬅＋強P→強P→強P→強P】Ⓒ▶弱猛虎 雷神剎→弱暫裂拳→弱飛燕疾風脚→弱虎砲

Ⅱ　しゃがみ強K→【➡＋強P→強P】Ⓒ▶弱虎砲

Ⅲ　【➡＋強P→強P→強P】Ⓒ▶弱猛虎 雷神剎→弱暫裂拳→弱猛威 虎殺掌Ⓢ▶龍虎乱舞

Ⅰは威力が高め。弱猛虎 雷神剎中にレバーを前に入れ続け、⬅➡＋弱Pで暫裂拳を出すと簡単だ。Ⅱは下段始動のもの。威力を重視するなら、最後を強虎砲にしよう。Ⅲは中段始動。Ⅰと違い、弱猛虎 雷神剎は少し遅めに出すこと。なお、弱猛虎 雷神剎以降はⅠと同じつなぎでもO.K.だ。

火力大爆発！

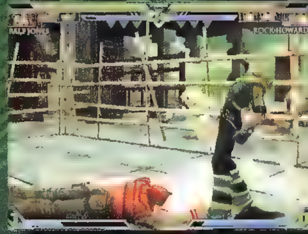
Ralf Jones ラルフ・ジョーンズ

Text:がーくん

【強P→強P→強P】はリーチが長く、打点が高いためジャンプ防止に使いやすい。【ダッシュ中に↘＋強P】は姿勢が低い下段技で、遠距離での奇襲として役立つ。右サイドステップ攻撃（強K）はリーチが長く、飛び道具を避けた後の反撃などに使えるぞ。

跳び込みは下に強いジャンプ強Kと、めくりを狙えるジャンプ強Pが強力。中ジャンプ強Kを早めに出して跳び込み着地で立ち弱Pにつなぎ、立ち状態にヒットしていたらスーパーアルゼンチンバックブリーカーにつなごう。空対空にはジャンプ弱Pと空中吹っ飛ばし攻撃が使えるぞ。

ガード崩しには、【➡＋強P→➡＋強P】と投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカーを使う。後者は➡＋強Pの出始めをキャンセルして出すと見切られにくいぞ。



【ダッシュ中に↘＋強P】は姿勢が低く、多くの立ち技を避けられる。➡➡↘＋強Pで出せるぞ。

連続技内容＆解説

Ⅰ　【強P→強P→強P】→ダッシュ【➡＋強P→➡＋強P】→ダッシュ中に↘＋強PⒸ▶低空ラルフキックⓈ▶バリバリバルカンパンチ

Ⅱ　投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー→大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃→馬乗りギャラクティカ〜ライジングギャラクティカⓈ▶馬乗りバルカンパンチ

Ⅲ　【ダッシュ中に↘＋強P】→強ガトリングアタック（1段目）Ⓢ▶馬乗りバルカンパンチ

Ⅰはパワーゲージを2本使う連続技。低空ラルフキックは最速で、バリバリバルカンパンチは少し遅めに出そう。Ⅱは、空中吹っ飛ばし攻撃を高い位置で当てる必要がある。Ⅲは、ダッシュ中に↘＋強P中に強ガトリングアタックを先行入力し、最速でスーパーキャンセルする必要がある。

投げよりも打撃を重視！

Clark Still クラーク・スティル

Text:OYZ

本作は空中戦が主体となるため、得意の投げ技を決めるのは難しい。ますは打撃技でのけん制を覚えよう。

ジャンプ攻撃で頼りになるのは、空中吹っ飛ばし攻撃。前方中ジャンプの昇りで出して跳び込んだり、垂直ジャンプから相手の上を取るように出してけん制しよう。

地上での対空は、コマンドが簡単なさばき（上段）がメインで、成功時は連続技を狙っていく。空中の相手をつかめるナパームストレッチやスピニングパワーボムはつぶされやすいので、使うならバクチになるが先読みで早めに出した方がいい。

しゃがみ強Pはリーチが長く、キャンセルが可能。相手のジャンプし始めに当たる場合もある。ここからガトリングアタック・ファースト〜セカンドで攻めを継続しよう。



ジャンプ軌道の低い相手には、空中で当たることもあるしゃがみ強P。リーチを生かそう。

連続技内容＆解説

Ⅰ　【強P→強P】Ⓒ▶強ガトリングアタック・ファースト〜強ガトリングアタック・セカンド〜ナパームストレッチ〜フラッシングエルボー

Ⅱ　しゃがみ強K→しゃがみ弱K×2→【⬇＋弱K→⬇＋弱K】

Ⅲ　投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー→【強P→強P→➡＋強P】Ⓒ▶弱ガトリングアタック・ファースト（空振り）〜弱ガトリングアタック・セカンド→スピニングパワーボム

Ⅰは大きなスキへの反撃として決めたり、さばき後に狙いたい連続技。最後のフラッシングエルボーは遅いと届かない。Ⅱは地味だが、しゃがみ強Kからの安定連続技。Ⅲは画面中央で狙いたい、投げからの連続技。立ち状態の相手しか投げられないことに注意。

鳳凰脚につないで確実に体力を奪え！

Chae Lim チェ・リム

Text:KYO

中段の昇りジャンプ弱Pと、下段の↘＋弱Kによる二択が強力。前者は中ジャンプからでも狙え、後者はリーチが長いので、ある程度離れていても二択を迫れるぞ。間合いが近ければ、昇りジャンプ強Kと[illegible]脚の二択にすれば威力アップだ。

↘＋弱Kガード時は、連続技Ⅰの弱覇気脚で止めよう。ガード後は若干不利だが、強P強K同時押しで片翼の構えに移行できる。ひざの部分で相手の攻撃を受け止められるので、たまに交ぜて反撃を抑制しよう。

二択を狙いにくいときは、空中吹っ飛ばし攻撃でけん制したり、下段の⬅➡＋Kで奇襲するのが有効。対空技は飛燕斬や鳳凰飛天脚、さばき（上段）。無敵時間の無い飛燕斬は早めに出し、逆に無敵時間のある鳳凰飛天脚は引き付けてから出そう。



片翼の構えで相手の攻撃を受けると、自動的に反撃する。鳳凰脚がつながるので見返り大だ。

連続技内容＆解説

Ⅰ　【弱P→弱P】or【↘＋弱K→弱K】Ⓒ▶弱覇気脚Ⓒ▶鳳凰脚

Ⅱ　小ジャンプ昇り弱PⒸ▶弱飛翔脚〜空砂塵Ⓢ▶鳳凰脚

Ⅲ　⬅➡＋KⒸ▶強半月斬Ⓢ▶鳳凰脚

ⅠとⅡは、素早い入力が必要。Ⅰは弱覇気脚Ⓒ▶鳳凰脚を、Ⅱは弱飛翔脚以降を一気に入力しよう。Ⅰは相手が立ち状態なら、弱覇気脚〜ダブルデチャギⓈ▶鳳凰脚にできるぞ。Ⅲは、⬅➡＋Kでの奇襲から狙える連続技。半月斬は出すのが遅くてもつながるので、ヒット確認からつなごう。

空中から攻め倒せ！

Mai Shiranui 不知火舞

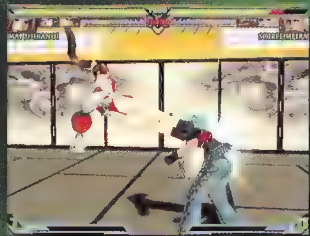
Text:OYZ

空中吹っ飛ばし攻撃の性能が高いので、まずは前方or垂直ジャンプの昇りで連発して主導権を握ろう。ガードで固まる相手には、この技だけでガードクラッシュを狙ってもいい。

ジャンプCは攻撃発生が早く、空中投げになることもある。中ジャンプから出し、地上技につなごう。また、ムササビの舞は攻撃判定が強い上、相手の足元に当てればガードされても反撃を受けない。垂直ジャンプや後方ジャンプからの奇襲に使おう。

地上技は連続技Ⅰがメイン。スタイリッシュアート部分は、↓or↙に入れっぱなしで最後まで出せるぞ。ガードされたときは、最後を弱龍炎舞に変えてフォローしよう。

守勢時には弱飛翔龍炎陣が頼りになる。相手の跳び込みや起き攻めなどは、これで切り返すといい。



空中吹っ飛ばし攻撃でガンガン押す。さばきを狙う相手には、技を出さず[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ 【↓+弱K→弱K→強P→↓+強K】Ⓒ強龍炎舞～龍尾天舞Ⓢ花嵐

Ⅱ 【↓+強K→強P→強P】Ⓒ弱ムササビの舞→花嵐

Ⅲ →+弱KⒸ弱小夜千鳥～弱龍炎舞

Ⅰは下段始動の基本連続技だが、姿勢が低いキャラのしゃがみ状態には2発目が当たらないので注意。Ⅱは、パワーゲージ1本で可能な下段始動の連続技。弱ムササビの舞を一瞬遅らせて出し、相手が上から乗っかるような感じで当てるのがコツ。Ⅲは中段始動の連続技。着地と同時に弱小夜千鳥を出そう。

何でもこなせる万能キャラ

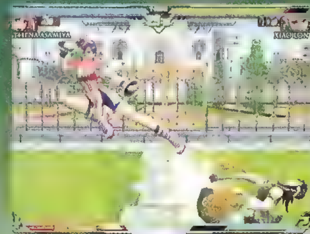
Athena Asamiya 麻宮アテナ

Text:OYZ

空中吹っ飛ばし攻撃は攻撃発生が早く、空対空が弱い相手には、前方or垂直ジャンプの昇りで連発するだけで有効な攻撃となる。また、ジャンプ弱Kは昇りで出してもしゃがみ状態に当てられる。しゃがみガードを崩しつつ、連続技Ⅱにつなごう。たまにフェニックスアローを交ぜれば、いいアクセントになるぞ。

相手のジャンプ攻撃が強く空対空で勝てないようなら、無敵時間のある強サイコソードで迎撃しよう。

地上技ではしゃがみ強Pとしゃがみ強Kがオススメ。前者はリーチが長いのでけん制用。キャンセルで必殺技に連係させるのも有効だ。後者は下段で、ガード後は若干有利。昇りジャンプ弱Kと使い分ければヒットしやすく、相手が受け身を取らなければダウン追い打ちが決まる。



しゃがみ状態の姿勢が低いキャラにも当たる[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ 【弱P→弱P→弱P→強P→弱K】Ⓒ強サイコソード

Ⅱ 昇りジャンプ弱KⒸフェニックスファングアロー→→→+弱KⒸ強サイコソード

Ⅲ （相手壁際）【→+弱P→↙+弱K→強K】Ⓒガーディアンクリスタル(2ヒット)→空中投げ(1ヒット)→ダッシュ(1ヒット)→ジャンプ(1ヒット)→空中投げ(1ヒット)→しゃがみ強PⒸガーディアンクリスタル(3ヒット)→ジャンプ(1ヒット)→空中投げ(1ヒット)→ダッシュ(1ヒット)→空中投げ ※()内はガーディアンクリスタルの当たり方

Ⅰは基本連続技。中or大ジャンプ強Kから狙おう。Ⅱは中段始動。しゃがみ状態の姿勢が低いキャラには、最初をジャンプ弱Kにしよう。画面端なら締めはシャイニングクリスタルビットで。Ⅲは壁際限定の連続技。一部のキャラには、最初のガーディアンクリスタルが届かないので注意。

ユリちょうアッパーを決めろ！

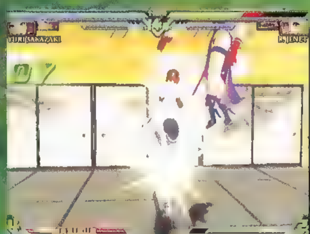
Yuri Sakazaki ユリ・サカザキ

Text:OYZ

虎煌拳、覇王翔吼拳、雷煌拳と飛び道具が豊富なユリだが、どれも前転に強くないので、連発はせずたまに使う程度にとどめておこう。

ジャンプは軌道がやや高く横に長いので、試合開始時より1キャラ分ほど遠い間合いからの、中ジャンプ強Pによる跳び込みが得意。近いときは、主に垂直or後方空中吹っ飛ばし攻撃でけん制しよう。地上で様子を見て、相手が跳び込んできたら弱空牙での迎撃を狙ってもいい。

地上戦では、中段始動の連続技Ⅱと下段始動の【↙+弱K→→+弱P→↖+強P】で二択を迫る。どちらもリーチが長いので、若干離れていても狙えるぞ。お互いが様子を見て流れが止まったときなども、これらでの奇襲が有効だ。なお、ガード時はキャンセル強砕破でフォローしよう。



[illegible]続技が熱いユリ！ 空牙からの派生技をマ[illegible]したら、連続技[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ 【弱K→弱K→強P】Ⓒ強空牙～裏空牙～闇空牙～夢空牙

Ⅱ 【→+弱P→↙+強K】Ⓒ強砕破→強空牙～裏空牙～闇空牙～夢空牙

Ⅲ 【→+強P→弱K→強P】Ⓒ強空牙～裏空牙→→←+強P（少しタメる）Ⓒ強砕破Ⓢ天翔覇王翔吼拳

Ⅰは、中ジャンプ強Pから狙いたい連続技。Ⅱは中段始動の連続技。下段始動の【↙+弱K→→+弱P→↖+強P】と使い分けよう。Ⅲは、3発目の強Pを最速でキャンセルして強空牙を出し、続く裏空牙も早めに出すこと。→←+強Pは先行入力が効かないので、硬直が解けた後にしっかり入力しよう。

百合折りでガードを揺さぶれ！

Iori Yagami 八神庵

Text:がーくん

リーチの長い【弱K→強K】や【強P→→+強P→↓+強P】、【強K→↓+弱K→↓+強K】などによる、中距離での立ち回りがメイン。闇払いを交ぜてけん制し、相手の跳び込みは無敵時間のある強鬼焼きで落とそう。

接近手段は、攻撃判定が下に強いジャンプ強Pと空中吹っ飛ばし攻撃が強力。相手が地上で固まるようなら、中ジャンプ百合折り（空中で←+弱K）でめくりを狙おう。ただし、百合折りはジャンプ直後には出せず、相手を跳び越した後は入力が逆になるので注意（左から右に跳び越した後は→+弱K）。百合折り後は、背面orしゃがみヒット時のみ連続ヒットする【弱P→弱P→強P】を狙おう。

ジャンプ攻撃を意識して立ちガードしがちな相手には、立ち状態のみ投げられる屑風を交ぜるといい。



[illegible]合折りのめくり性能はすさまじい。相手にま[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ 百合折り→【弱P→弱P→強P】Ⓒ弱琴月 陰→葵花（強・弱・強）→葵花（弱）Ⓢ豺華

Ⅱ 屑風→【強K→↓+弱K→↓+強K】→↓+弱K→強PⒸ黄泉払いⒸ闇払いⓈ強八稚女～豺華

Ⅲ 【→+弱K→→+強K】Ⓒ弱鬼焼き→葵花（強・弱・強）×2→ジャンプ弱K

Ⅰは、百合折りが背面ヒットorしゃがみヒット時のみつながる。Ⅱは、屑風でガードを崩した後の連続技。闇払いが当たる前にスーパーキャンセルをすると、闇払いのダメージが少し上がる。Ⅲは中段始動の連続技。弱鬼焼きは終わり際が当たるように出し、葵花は低い位置で当てること。

起き攻めのループで攻め倒そう！

Seth セス

Text:ロケット

持続時間の長いジャンプ強Kや、発生に優れた空中吹っ飛ばし攻撃でけん制し、相手の接近や地上技を見たら闇月を出すのが有効。跳び込みに対しては、後方ジャンプで回避しつつ闇月を出すか、成功時の見返りが非常に大きい当て身技の胴崩し（中段シフト）で切り返そう。

セスの持つ三つの当て身技は、それぞれ硬直を同技以外の当て身技でキャンセルできる。空振りしてもキャンセルするかしないかの読み合いに持ち込めるため、リスクは低めだ。

ダウンを奪った後はダッシュで密着し、中段の垂直ジャンプ強PⒸ闇月、下段の↙＋弱KⒸ弱弓月、P投げの三択を仕掛けよう。受け身を取らない相手には、しゃがみ弱K→【→＋弱K→→＋弱P】Ⓒ強弓月～矢月でダウン追い打ちするといい。



【P投げ→→＋強P】後は、強弓月～矢月や空中吹っ飛ばし攻撃で追撃可能だ。

連続技内容＆解説

Ⅰ　【弱P→弱P】Ⓒ双掌昇陽→前方小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）Ⓒ泳月（壁バウンド）→しゃがみ弱PⒸ強昇陽
Ⅱ　昇りジャンプ弱Kor強PⒸ闇月～スライディングⓈ双掌昇陽
Ⅲ　↙＋弱KⒸ弱弓月～弦月→ジャンプ強PⒸ闇月～ソバット（壁バウンド）→しゃがみ弱PⒸ強昇陽

Ⅰは空中吹っ飛ばし攻撃を決めても壁に到達しない距離なら、双掌昇陽後に強昇陽で追撃して起き攻めへ。Ⅱは中段始動、Ⅲは下段始動の連続技。Ⅲの弓月以降は、【弱P→弱P】や胴崩し（中段シフト）→【強K→強K】からでも決められる。ソバット後に遠めで壁バウンドした場合は、強弓月～矢月で追撃しよう。

ダブル烈風拳・改が強力！

Rock Howard ロック・ハワード

Text:ケンちゃん

ダブル烈風拳・改は、2段目をダブル烈風拳以外の技でキャンセルできるため、連続技や中間距離でのけん制に役立つ。けん制で使った際に相手に割り込まれたとしても、キャンセルでクラックカウンター・「スタンド」を出せば迎撃できるので、比較的安全に近～中距離を制圧できる。

攻め込む場合は、中ジャンプから下方向に強いジャンプ強Kを出していく。ヒット時は立ち弱Pから連続技へ移行するのが理想だ。ガード時は【弱K→強K】につなぎ、中段の【弱K→強K→強K】と下段の【弱K→強K→↓＋強K】を使い分けて二択を迫ろう。【弱K→強K→強K】ヒット時は、確認して強ハードエッジかシャインナックル（MAX版も可）で追撃。【弱K→強K→↓＋強K】からは烈風拳Ⓢシャインナックルにつなごう。



地上戦ではリーチの長い下段の→＋弱Kと中段の→→＋強Kで、中下段の二択を迫っていこう。

連続技内容＆解説

Ⅰ　【弱P→弱P→強P→強P→→＋強P】Ⓒダブル烈風拳～ダブル烈風拳・改→弱ハードエッジ～ブレーキング→シャインナックル
Ⅱ　【→＋弱K→↓＋弱K→↓＋強K】Ⓒダブル烈風拳～ダブル烈風拳・改→弱ハードエッジⓈレイジングストーム
Ⅲ　（相手壁際）【弱P→弱P】（壁よろけ）→【弱P→弱P→強P】Ⓒ真空投げ～ブレーキング→ダッシュ【→＋弱K→強P】→弱ハードエッジ～ブレーキング→弱ハードエッジ

Ⅰは弱ハードエッジブレーキング後、最速でシャインナックルへ。Ⅱは弱ハードエッジ後、若干遅らせてレイジングストームへつなごう。Ⅲは【弱P→弱P】で壁よろけを誘発させ、さらに目押しで立ち弱Pへつなぐ。真空投げ後は、最速でダッシュして→＋弱Kへつなぐのがコツだ。

イヤリング爆弾・1でペースをつかめ！

Leona レオナ

Text:ロケット

攻撃位置の高い飛び道具のイヤリング爆弾・1と空中吹っ飛ばし攻撃で相手の小、中ジャンプを抑制し、大ジャンプで跳び込んできたところを弱ムーンスラッシャーⓈ弱グレイトフルデッドやグラビティストームで落とす、待ちスタイルが基本。

イヤリング爆弾・1は、弾速が遅く跳び込まれにくい弱をメインに、たまに射程の長い強を交ぜて攻めの起点にするといい。イヤリング爆弾・1をガードやサイドステップでしのぐ相手には、リーチの長い【→＋弱K→弱K→↓＋強K】を当てにいく。ガード時は、キャンセルで弱グランドセイバー（連続ヒットする）、イヤリング爆弾2：ハートアタック（さばき不能でガードされても五分）、弱イヤリング爆弾・1（姿勢の低い反撃技を持たないキャラに有効）を出そう。



【→＋弱K→弱K】後にさばきを狙う相手には、3段目を→＋強Kにすればカウンターヒット！

連続技内容＆解説

Ⅰ　【↙＋強K→↓＋強K】→【↓＋弱K→↓＋弱K】Ⓒ弱グランドセイバー→しゃがみ強PⒸ弱グレイトフルデッド
Ⅱ　昇りジャンプ強PⒸXキャリバーⓈ強Vスラッシャー
Ⅲ　【→＋弱K→弱K→↓＋強K】Ⓒ強グランドセイバー～グライディングバスターⓈ強Vスラッシャー

Ⅰは基本連続技。しゃがみ強PⒸ弱グレイトフルデッドは、↓↙→↓＋強P→↙→＋弱Pと入力した方が簡単につなげられる。Ⅱは中段始動。XキャリバーⓈ強Vスラッシャーは素早く入力しよう。Ⅲは→＋弱K後すぐにタメ始め、↓＋強Kヒット後すぐに強グランドセイバーを出すこと。

『MI2』世界チャンプPRESENTS！

MIA ステップアップ講座

第1回：スタイリッシュアート

編集部員A　スタイリッシュアートかぁ……、たくさんあって覚え切れないっす。どうすればいいんだろ……。

ケンちゃん　うむ、スタイリッシュアートはまず、立ち弱Pやしゃがみ弱Kなど発生の早い技から始動し、連続ヒットするものを覚えるといいぞ！　それさえ覚えておけば、跳び込みからの連続技、相手のスキへの反撃、発生の早さを生かした暴れと、さまざまな局面をカバーできるはずだ。

編集部員A　あ、あなたは『KOF MI2』世界チャンプ！　ありがとうございます。確かに、そのタイプは使いどころが多く便利そうですね。

ケンちゃん　次に必要なのは、中段や下段が交ざったものだな。これを覚えればガード崩しもバッチリだ！

使いやすいものを覚えるべし！

1発目の発生が早いスタイリッシュアートは、汎用性が高く攻撃の要となる。前号や今号のキャラ別攻略にて紹介しているので（一部例外キャラは除く）、まずはそれを覚え、出せるようにすることから始めよう。そこからつながる連続技まで覚えれば、ヒット時に与えられるダメージも十分だ。

そして次に、中段や下段から始動するもの、または途中で中段や下段に分岐するものを覚えよう。ガードを崩しつつ大ダメージを与えられるぞ。


さばきの空振りは反撃のチャンスだが、そのスキはわずか。発生の早いスタイリッシュアートが活躍するぞ

ジャンプ弱Kで飛び回れ！

Alba Meira アルバ・メイラ

Text:ケンちゃん

攻撃判定の強いジャンプ弱Kで相手の動きを抑制しつつ、接近のチャンスを探っていくのがアルバのスタイル。ジャンプ強Kは攻撃判定が下に強く迎撃されにくいので、接近するときは中ジャンプからこれを出すといい。ジャンプ攻撃をガードさせたら、中段の➡+弱P始動の連続技Ⅱと、下段の【⬇+弱K→⬇+弱K】始動の連続技Ⅲで二択を仕掛けよう。

近距離で主力となるのは【弱K→弱K→強K→弱K→強K】。1段目の立ち弱Kは発生が早い上にリーチが長く、けん制だけでなく相手のスキに対する反撃技としても優秀。さらに3段目と5段目が下段判定なことに加え、【弱K→弱K→⬆+強K】、【弱K→弱K→強K→弱K→⬆+強K】で3、5段目を中段攻撃に分岐できるので、ガードを揺さぶる手段としても高性能。



対空は立ちガード可能な技を受け止められる[illegible]上段とさばき(上段[illegible])がオススメだ。

連続技内容&解説

Ⅰ【弱K→弱K→強K→弱K→強K】→しゃがみ弱K×3Ⓒ弱雷方拳（1段目）Ⓢ秘奥義 開門雷神拳
Ⅱ ➡+弱PⒸ弱六極連弾or秘奥義 開門雷神拳or究極秘奥義 覇王雷光拳
Ⅲ【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ弱六極連弾Ⓢ秘奥義 開門雷神拳or（相手壁際時）究極秘奥義 覇王雷光拳→立ち強PⒸ弱六極連弾

Ⅰでパワーゲージが1本時は、ダウン後の追撃をしゃがみ弱K×4Ⓒ秘奥義 開門雷神拳に。Ⅱは中段始動の単発ヒット確認用連続技。それぞれパワーゲージの本数で使い分けよう。Ⅲは下段始動のもので、相手を壁際に追い詰めている時は究極秘奥義 覇王雷光拳を使った構成に。

中下段の二択をかけろ！

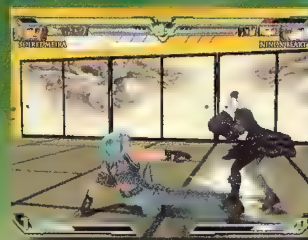
Soiree Meira ソワレ・メイラ

Text:ケンちゃん

ソワレは多彩な中段、下段攻撃があるキャラで、基本的な狙いは相手に接近して中下段の二択を迫ること。

接近手段は中ジャンプがオススメ。使うジャンプ攻撃は、リーチが長いジャンプ強K、または攻撃の持続時間が長いジャンプ【弱K→弱K】がいいだろう。ただし、跳び込みばかりでは相手に迎撃されるので、リーチが長い【弱K→⬇+強K】やしゃがみ強P、立ち強Pも使おう。

接近した後は、中段になる昇り小ジャンプ【強K→強K】と下段のしゃがみ強Kで二択を仕掛ける。しゃがみ強Kからは【⬇+強K→⬇+強K→⬇+強K】へつなごう。また、【弱P→弱P→強K】と【弱P→弱P→⬇+強K】、【⬇+弱K→⬇+弱K→➡+強K】と【⬇+弱K→⬇+弱K→⬇+弱K】を使って、中下段の二択を迫るのもありだ。



[illegible]+強K→強K】も下段として強力。ここからは[illegible]の超必殺技[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ【弱P→弱P→⬇+強K】Ⓒ弱ホルツハッケン・ダイナミッシュⓈビッグウェンズデイ→（相手壁際時）強ザルト
Ⅱ【⬇+強K→⬇+強K→⬇+強K】Ⓒビックウェンズデイ→（相手壁際時）強ザルト→弱ザルト
Ⅲ【⬈+強K→強K】Ⓒビッグウェンズデイorライデンシャフト・ゼーレorダブルウェンズデイ

Ⅰは⬇+強K部分を最速でキャンセルして弱ホルツハッケン・ダイナミッシュにつなぎ、さらに最速でスーパーキャンセルしてビッグウェンズデイへ。ⅡとⅢは下段始動の連続技。両者とも超必殺技へつなぐ部分は、キャンセルをなるべく早いタイミングで。ⅠとⅡは壁際でのみ追撃が入る。

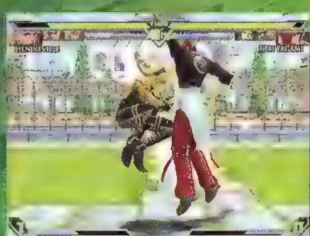
流れるような連係をモノにしよう

Lien Neville リアン・ネヴィル

Text:ロケット

イエド・プリオルはガードされてもスキが小さい突進技で、打点が高く相手のジャンプし始めに当てやすい。この技と空中吹っ飛ばし攻撃で跳び込みを防止し、パワーゲージが2本たまったら無敵突進技のアル・タルフでの対空を狙おう。攻め込まれたときは無敵時間のある強モイライ～クロトで割り込み、攻守を強引に切り替えるのも有効。攻め込む際は、持続の長いジャンプ弱Kで跳び込むといい。

ジャンプ弱Kやクロトで飛び込んだら、中段の垂直小ジャンプ強Por弱KⒸ強アゼルファファジと、下段の【⬇+弱K→弱K】でガードを揺さぶろう。ガードされても弱モイライに連係させれば、クロトorティシフォネでさらに攻め続けられる。クロトが空中ヒットしたときは、素早く判断してイエド・プリオルで追撃したい。



モイライを見てから対空技を出される場合は、[illegible]で耐えてから[illegible]に反撃しよう。

連続技内容&解説

Ⅰ ジャンプ昇り強Por弱KⒸ強アゼルファファジⒸ弱シルマorシャウラ～バラキ→中ジャンプ弱K
Ⅱ【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒイエド・プリオルⓈシャウラ～バラキ→イエド・プリオル
Ⅲ【弱P→弱P→弱P→⬇+強K】→【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ強シルマ→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→（ダッシュ）吹っ飛ばし攻撃

Ⅰは壁際ではアゼルファファジ後、アル・ニヤトにつなごう。Ⅱは【⬇+弱K→⬇+弱K】でヒット確認をして、イエド・プリオルへつなぎ、最速でスーパーキャンセルしてシャウラを2段とも当ててる。壁際ではバラキ以降は入らない。Ⅲは【⬇+弱K→⬇+弱K】後素早く強シルマを出そう。

ゲージをためるチャンスを見逃すな！

Mignon Beart ミニョン・ベアール

Text:ハ[illegible]

ミニョンは下方向に強いジャンプ攻撃に乏しいので、近距離戦を挑むのは得策ではない。遠距離からファイヤーボールと派生技のファイヤーショットでけん制し、跳び込みを弱ウォーターシールドで落とす、というのが基本戦法。なお、ファイヤーボールを前転やサイドステップで避けられても、タイミングよくファイヤーショットに派生することで、ヒットを望める。

キトゥンスタイル中【強P→強P→強P】でゲージ1本をためられるのはミニョンならでは。おもな使いどころは、小ジャンプ吹っ飛ばし攻撃で相手を吹き飛ばした後。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は比較的横に強く、垂直小ジャンプから出せばジャンプ防止として機能する。けん制として適度に交ぜておき、ヒットしたら着地後すぐ、キトゥンスタイルに移行してゲージをためよう。



[illegible]ャンプ防止に小ジャンプ吹っ飛ばし攻撃を交[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ【弱K→弱K→弱K】Ⓒデフロレイション
Ⅱ【⬈+強P→強K→⬇+強K】→しゃがみ弱P×4Ⓒ弱ウォーターシールド
Ⅲ（壁際）デフロレイション→メテオストライク～エクスプロージョン→ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

Ⅰは基本連続技。立ち弱Kは発生に優れるので、近距離での反撃としても使える。Ⅱはダメージに優れた連続技。⬈+強Pは発生が遅いので、さばき成功時やスキの大きい技をガードした際の反撃に。Ⅲは壁際での強力連続技。デフロレイションの打撃部分は中段判定なので、ガード崩しに使おう。

ガードポイントを活用せよ！

Duke デューク

Text:KYO

立ち弱Pとしゃがみ弱Pは、動作途中から攻撃していない腕の部分にガードポイントがあるため、相手のけん制をガードしつつ攻撃可能。打点の高い技には立ち弱P、低い技にはしゃがみ弱Pと使い分けよう。どちらもガード後は不利なので、【弱P→弱P→弱P→➡+強P→弱K】への派生を軸に、途中で止めたりパワーアックスやアースインパクトにつないで、相手の反撃の的を散らしたい。

しゃがみ弱Kはキャンセルこそできないが、ガードされても若干不利程度で反撃は受けない。相手がこれを嫌ってジャンプしたら、空対空の小ジャンプ弱Kや、ガードポイントがある吹っ飛ばし攻撃で迎撃しよう。

相手のスキに反撃する場合は、発生の遅い通常技よりも、通常投げや弱スヴィル・ガンを使った方がいい。



立ち強Pは動作開始直後からひざ下以外がガードポイントで包まれる……

連続技内容&解説

Ⅰ 【弱P→弱P→弱P→➡+強P→弱K】Ⓒ弱パワーアックスor弱ダイヴボマー～クラッシング
Ⅱ 【⬊+弱K→弱P】Ⓒ弱トールハンマーⓈスレッジハンマー×2
Ⅲ 【強P→⬊+強P】Ⓒ強トールハンマー～追加入力→弱パワーアックスor強スヴィル・ガン

ⅠとⅢは、弱パワーアックスで締めると間合いが離れず攻め込みやすい。Ⅱの弱トールハンマーⓈスレッジハンマーの部分は、➡⬇⬊+弱P→➡⬇⬊➡+Pと入力すれば素早く出せる。なお、スレッジハンマーを2回決める連続技は、Ⅲの強トールハンマー～追加入力からも狙えるぞ。

連係を確立させよう

Luise Meyrink ルイーゼ・マイリンク

Text:ロケット

天使のアド・リブで空中を飛び回り、ジャンプ攻撃で落とそうとする相手を、弱胡蝶のレクイエムや闇夜のノクターンで迎撃するのが基本。相手が攻めて来ないようなら、リーチが長くめくりを狙えるジャンプ強Kを、中ジャンプや天使のアド・リブ（前方）から出していこう。なお、天使のアド・リブは技中にジャンプ攻撃を出すことで、素早く落下～着地できる。これを使えば、対空や反撃などに素早く移行できるので覚えておこう。

接近後は、中段のジャンプ弱KⒸ天羽のワルツと下段のしゃがみ弱KⒸ忘却のカルテットで二択を迫る。天羽のワルツをガードされたら、天使のアド・リブ（前方）→ジャンプ弱Por遅めにジャンプ強K（さばき対策）で攻めを継続するか、天使のアド・リブ（後方）で仕切り直そう。



忘却のカルテットをガードされたら、弱Pで暴れつぶしor……天使のアド・リブ（前方）へ。

連続技内容&解説

Ⅰ しゃがみ弱KⒸ忘却のカルテットⓈ希望のファンファーレ
Ⅱ ジャンプ弱KⒸ天羽のワルツⒸ天使のアド・リブ（前方）×2→空中吹っ飛ばし攻撃→（着地）希望のファンファーレ
Ⅲ 闇夜のノクターン→【➡+強P→⬇+弱K→強K→強K】Ⓒ天使のアド・リブ（前方）→（ジャンプ攻撃を空振りして着地）→しゃがみ強PⒸ忘却のカルテットⓈ希望のファンファーレ

Ⅰは、パワーゲージが無ければダウンを奪える＃につなごう。Ⅱの天使のアド・リブ（前方）×2は、天羽のワルツの1段目が出た瞬間にゆっくり➡×3と入力すればいい。空中吹っ飛ばし攻撃は着地直前に当てよう。Ⅲは、壁際では闇夜のノクターン後、直接希望のファンファーレにつなごう。

ジャンプ強Kでガードを揺さぶれ！

Nagase ナガセ（流星）

Text:KYO

ナガセはリーチが短く中距離は苦手なので、接近戦で勝負したい。

跳び込みで接近する場合は、ジャンプ強Kを使う。下方向に強い上、近距離で小or中ジャンプから出せばめくりを狙える。ジャンプ強Kで跳び込んだ後は、立ち弱Pから連続技を狙ったり、再度小ジャンプ強Kでめくりを狙おう。また、姿勢が極端に低いキャラ以外には、小or中ジャンプ昇り強Kが中段として使えるぞ。

地上から攻めるなら、下段の【ダッシュ中に強K】や中段の➡+弱Kを使おう。後者は【➡+弱K→弱K→⬇+強K】とつなげば、ガードされても有利だ。また、リーチが長く上方向に強い➡+弱Pや、対空として頼れるジャンプ弱Pも有効。ジャンプ弱Pはヒット時に強エリアルスパイラルがつながるので、常に仕込んでおこう。



➡+弱Pは発生こそ遅いが、判定が強く先読みの対空として使える上、見返りが大きい。

連続技内容&解説

Ⅰ 【弱P→弱P→弱P→強P→弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】ⒸHAYATEⓈミラージュアサルト
Ⅱ （相手壁際）ジャンプ強K→【弱K→弱K→強K】→昇りジャンプ強KⒸエリアルスパイラル
Ⅲ （空中の相手に）➡+弱PⒸHAYATEⓈミラージュアサルト

ⅠのHAYATEは最後の強Kヒット後、バック転して地面に手を着いた瞬間に入力するのがコツ。なお、画面中央なら跳び込みからも狙えるが、壁際では決まらない場合がある。壁際ではⅡで安定しよう。Ⅲは、➡+弱Pを対空として使ったとき狙える連続技。ヒット確認から決めよう。

連続技と立ち回り、どちらも強力！

Billy Kane ビリー・カーン

Text:ロケット

空中吹っ飛ばし攻撃はけん制能力が非常に高く、地上、空中どちらからの接近も防止できる。また、右サイドステップ攻撃（強K）は相手の技を回避しつつ攻撃できる上、ヒット時は高威力な連続技が決まり、ガードされても五分。この二つの技でけん制し、相手の動きが止まったようなら、昇りジャンプ強Pやめくりジャンプ強Kで接近を図ろう。

跳び込み後は、【弱P→強P】や➡+弱Kから連続技を狙おう。【弱P→強P】は発生が早く、ジャンプ攻撃の打点が高くてもつなぎやすい。一方の➡+弱Kは、高威力の連続技に移行できるのが利点。ガードされたときは、スキが小さい【➡+弱K→弱K→強K】や、硬直を必殺技でキャンセルできる【➡+弱K→弱K→⬅+強K】につないでフォローしよう。



【P投げ→⬇+強P】後は追撃可能。跳び込み後やさばき後など、積極的に狙っていこう。

連続技内容&解説

Ⅰ 【弱P→強P】Ⓒ｛旋風棍｝or｛紅蓮殺棍→（一瞬前進して）強襲飛翔棍→大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→➡+弱K（壁バウンド）Ⓒ旋風棍｝
Ⅱ ➡+弱Kor右サイドステップ攻撃（強K）Ⓒ強襲飛翔棍→⬅➡+強PⒸ三節棍中段打ち
Ⅲ （相手壁際）【P投げ→⬇+強P】→➡+強P→【弱P（壁バウンド）→強P】→【弱P（壁バウンド）→強P】Ⓒ雀落とし

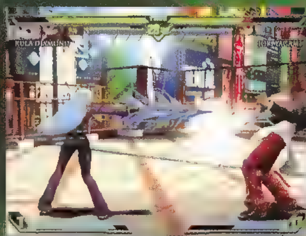
Ⅰの空中吹っ飛ばし攻撃以降は、レオナ、リアン、ルイーゼ、ナガセ以外の女性キャラ+マキシマ、デューク限定。強襲飛翔棍は➡⬇⬊➡+Pで出そう。Ⅱは、強襲飛翔棍→空中吹っ飛ばし攻撃で壁に到達しない位置用。Ⅲは、画面中央では【P投げ→⬇+強P】後にジャンプ強K→強襲飛翔棍で追撃しよう。

立ち強Pでの万能けん制を会得せよ
Kula Diamond クーラ・ダイアモンド
Text:ハメコ。

ジャンプ強Pとしゃがみ弱Kによる立ち回りは簡単で強いが、信頼できる対空技に乏しいので、いったん攻め込まれると厳しい。さばきやガードキャンセルで切り返すのが基本だが、けん制を工夫するのも面白い。

使いやすいのは、リーチが長く攻撃発生後に空振りキャンセルできる立ち強P。タイミングによってはジャンプ防止になる上、前転やサイドステップで回避されても、確認してからの空振りキャンセル強クロウバイツで対応可能。ゲージが2本たまっていれば、相手の跳び込みをMAX版ダイアモンドエッジで迎撃できる。

上方向に強くリーチも比較的長い立ち弱Kは、中距離でのジャンプ防止として役立つ。ジャンプ強Pが高めに当たり、十分に有利を取れなかった際にも使っていこう。


けん制に立ち強Pを交ぜる。回避系行動を確認したら空振りキャンセル[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ　ジャンプ強P→【➡+強P→強P】Ⓒ強レイスピン→強クロウバイツ～追加エアスピン
Ⅱ　【弱P→弱P→弱P→強P→強P】Ⓒ弱レイスピン（空振り）～シットⒸ強クロウバイツ～追加エアスピンⓈダイアモンドエッジ
Ⅲ　（壁際）アイスコフィンⓈダイアモンドエッジ→しゃがみ強P→弱クロウバイツ

Ⅰは跳び込みからの連続技。➡+強Pは発生が非常に早いので、ジャンプ強Pからつなげやすい。Ⅱは使いやすいスタイリッシュアートからの追撃。弱レイスピンを空振りし、シットのみを当てて強クロウバイツに。Ⅲは壁際限定の連続技。ダイアモンドエッジを少しだけ遅らせて出そう。

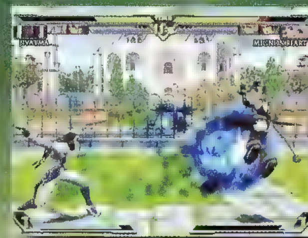
相手を近寄らせること無く倒せ！
Jivatma ジヴァートマ
Text:KYO

しゃがみ強Pと吹っ飛ばし攻撃によるけん制が非常に強力。どちらもキャンセル可能なので、裁炎を出していくといい。相手を近寄らせることなく倒すぐらいの気持ちで闘おう。

ジャンプ弱Pとジャンプ強Pは、小ジャンプの昇りで使えば中段となる。前者は角度がゆるく後者は鋭いので、相手の位置によって使い分けよう。

中間距離では、【強P→強P→強P】を使う。1発目の打点が高いのでジャンプの出始めを落としやすく、2発目は連続ヒットしないものの中段技。動こうとした相手にヒットしやすく、ヒットすれば3発目がつながり相手を大きく吹っ飛ばせる。

相手に接近された場合は、後方ジャンプ強Pで逃げるか、上半身が無敵となる⬅+弱Kを使おう。反撃には、しゃがみ弱Pや黄泉が有効だ。


[illegible]は判定が大きいので、ジャンプで[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ　【⬇+弱P→⬇+弱P→⬇+強P→⬇+強P】Ⓒ神愚羅Ⓢ闇の爪
Ⅱ　【弱P→弱P→強P】or【⬇+強P→⬇+強P】Ⓒ煉獄・幟→闇の爪
Ⅲ　【弱K→⬅+強K】Ⓒ黄泉

連続技Ⅰの闇の爪は、やや遅めにつなぐ。また、神愚羅での追撃は、使用頻度が多いので確実に決められるようにしよう。高く浮かせた場合は、連続技Ⅱで追撃が可能。煉獄・幟と闇の爪は、最速で入力すること。連続技Ⅲは、立ち状態の相手に決まる連続技。立ち弱Kの先端がヒットした場合でも狙える。

壁際に追い詰めて二択を迫れ！
Kim キム
Text:KYO

立ち弱Pと立ち弱Kのリーチが長く、けん制に使いやすい。【弱P→弱P→弱K→強P】や【弱K→強K→↙+弱K】につなげば、ガードされても有利な状態で接近可能。ただし、前者は姿勢の低い相手に強P部分が空振りするので、【弱P→弱P→弱K】Ⓒ弱覇気脚を使おう。跳び込む場合はジャンプ強Pがいいが、発生が遅いので空中吹っ飛ばし攻撃と使い分けよう。

接近したら、小ジャンプ昇り強Kと↙+弱Kで中下段の二択を迫る。前者は飛翔脚、後者は【↙+弱K→弱K】Ⓒ弱覇気脚が連続技となる。相手を壁際に追い詰めていれば、弱覇気脚後に間合いが離れず再度中下段の二択を狙えるほか、【↙+弱K→弱K→⬅+強K】が連続技になる。⬅+強Kが中段なので、弱覇気脚と使い分けてガードを揺さぶろう。


壁際の弱覇気脚ヒット後は、中下段の二択を[illegible]、立ち弱Pで[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ　【弱P→弱P→弱K→強P】Ⓒ空中鳳凰脚
Ⅱ　【↙+弱K→弱K】Ⓒ弱覇気脚Ⓒ鳳凰脚
Ⅲ　小ジャンプ昇り強KⒸ飛翔脚Ⓢ鳳凰脚

Ⅰは難度が低いが、立ち状態の相手限定。しゃがみ状態の相手には、3段目の弱Kから弱覇気脚Ⓒ鳳凰脚とつなげよう。Ⅱは、弱覇気脚Ⓒ鳳凰脚を一気に入力すること。Ⅲは飛翔脚の8段目ヒット（表示が9ヒット）の瞬間に鳳凰脚を入力。なお、鳳凰脚は⬇↙⬅➡+Kで出せるぞ。

優秀なけん制技で有利な試合運びを
Hanzo Hattori 服部半蔵
Text:KYO

中距離での吹っ飛ばし攻撃によるけん制が強力。動作中、空中判定になるため、つぶされても連続技をくらいにくい。また、キャンセルで強烈風手裏剣を出せば、受け身を取らない場合や壁バウンドした場合に連続ヒットになる。ただ、姿勢の低いキャラには吹っ飛ばし攻撃の先端部分が当たらないので、発生の早い立ち弱Kや中段の➡+弱Kを使おう。下段技では、↙+強Pがリーチに優れている上、ヒットすると必ずダウンするので、連続技を決められる。これらで中距離戦を支配しよう。ちなみに、火遁の術は持続が長く、動こうとした相手にヒットしやすい。

接近するときはジャンプ強Kを使うのだが、何も出さずに着地して真・モズ落としを狙うのも有効。なお、ジャンプ昇り強Kは中段としても使える。ヒット時は弱烈風手裏剣につなごう。


[illegible]力の高い真・モズ落としは、ガード崩しに使[illegible]

連続技内容&解説

Ⅰ　【弱P→弱P→強P→強P→弱K→⬇+弱P・弱K同時押し→強K→強K→強K（1段目）】Ⓒ弱火遁の術
Ⅱ【➡+弱K→弱K→⬇+強K→強K】→空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）Ⓒ烈風手裏剣
Ⅲ　↙+強PⒸ真・モズ落とし（空振り）→【➡+弱P→➡+弱P→➡+強P→強K】Ⓒ弱火遁の術

Ⅰは基本連続技。壁際で決める場合は、最後の強Kの2段目まで当てて、火遁の術を入れる。Ⅱは壁際付近で決まる連続技。相手が壁に接触している場合は、烈風手裏剣を省くこと。Ⅲは、真・モズ落としの空振りの硬直が短いことを利用した連続技。➡+弱Pは素早く出そう。

縦に横にとグルグル回そう！

Lilly Kane リリィ・カーン

Text:ロケット

リーチに優れた空中吹っ飛ばし攻撃は、けん制と対空の両方を担ってくれる。これを中～遠距離で振り回し、相手が大ジャンプで跳び込んできたら無敵技のはれるやで落とそう。

パワーゲージが3本あれば、上中下段すべてを返せる当て身技、だって！わたし闘うのはじめてなんですもの！を狙うのもアリ。威力が非常に高く、外しても硬直をすすはらいでキャンセルすれば反撃を受けにくい。

待ち気味の相手には中ジャンプ強Pやめくりジャンプ強Kで近付き、着地後に➡＋弱Kや⬅＋強Pにつなごう。ガードされたときのフォローは、すすはらいのほか一生懸命！モップがけ（当たる前にキャンセル→）兄さんと一緒！旋風棍も使おう。兄さんと一緒！旋風棍を5段共ガードさせられるので、硬直差を小さくできる。



➡＋強Pは発生こそ遅いものの、ガードされても先に動き出せる。連携に組み込もう。

連続技内容＆解説

Ⅰ ➡＋弱KⒸ▶兄さんと一緒!旋風棍or兄さんと一緒!大旋風

Ⅱ ⬅＋強PⒸ▶猛威冷風棍（押しっぱなし）or兄さんと一緒!大旋風

Ⅲ ➡＋強P→一生懸命!モップがけⒸ▶ヒップアタックⓈ▶猛威冷風棍（押しっぱなし）

Ⅰは発生の早い➡＋弱K始動。小さなスキへの反撃や、浅い跳び込みから狙っていこう。Ⅱの⬅＋強Pは➡＋弱Kより発生は遅いものの、4段目を遅めにキャンセルすれば猛威冷風棍につなげられる。Ⅲは、引き付けてから猛威冷風棍を出すのがコツ。1段目が当たれば全段ヒットするぞ。

近付いて中下段の二択を！

Richard Myer リチャード・マイヤ

Text:ケンちゃん

リチャードは立ち状態の相手につながらないスタイリッシュアートが多い半面、中段技や下段技が多彩なので、ガード崩し手段には事欠かない。

まずはリーチが長い空中吹っ飛ばし攻撃、ジャンプ【弱K→弱K】を使って接近。これらをガードさせて有利な状況を作ったら、中段の立ち強KⒸ▶弱ホークファングと、下段のしゃがみ強Kで相手のガードを揺さ振る。しゃがみ強Kは、ガードされても【⬇＋強K→⬇＋強K→⬇＋強K】と【⬇＋強K→⬇＋強K→➡＋強K】で、再度中下段の二択を仕掛けられるぞ。

ジャンプでの接近が難しいようなら、リーチが長い立ち強P、しゃがみ弱Kでけん制する。しゃがみ弱Kからは、【⬇＋弱K→⬇＋弱K→⬇＋弱K】と【⬇＋弱K→⬇＋弱K→➡＋強K】で中下段の二択を迫ろう。



強ワイルドファングは密着から出せばめくれる。ジャンプ攻撃をガードさせた後が狙い目だ。

連続技内容＆解説

Ⅰ （相手しゃがみ状態）【弱P→弱P→⬇＋強K】Ⓒ▶強ローリング・トマホーク～｛スパローイーグル｝or｛スカッドウルフⓈ▶ヴァイオレントエレファント｝

Ⅱ 【⬇＋強K→⬇＋強K→⬇＋強K】Ⓒ▶ヴァイオレントエレファントorガゼルダンス

Ⅲ 立ち強Porしゃがみ強PⒸ▶ローリングアルマジロ

Ⅰは立ち弱Pからの基本連続技。パワーゲージが3本あるときはヴァイオレントエレファントへ。なお、立ち弱Pの先端が当たる間合いなら、相手が立ち状態でも【弱P→弱P】がつながる。Ⅱは、パワーゲージが2本あるときのみ超必殺技へつなぐ。Ⅲは最速でキャンセルするよう心掛けよう。

疾風拳で空中戦を制圧！

Nightmare Geese ナイトメアギース

Text:ケンちゃん

性能の高い空中飛び道具の疾風拳があるので、中～遠距離戦では相手を寄せ付けない闘い方ができる。ただし、疾風拳は着地にスキがあるので、前転などで避けつつ密着されると危険。中距離では疾風拳に加えて、ジャンプ防止を兼ねた空中吹っ飛ばし攻撃も交ぜよう。相手の前転と空中吹っ飛ばし攻撃がかみ合った場合は、通常投げで反撃できれば理想だ。

相手に接近されたときは、各種当て身投げを使って切り返そう。対空は上段当て身投げがオススメ。成功時は雷鳴豪波投げで追撃できるので、合計ダメージはかなりのものだ。

地上の連係への割り込みには、中段当て身投げや下段当て身打ちを使おう。パワーゲージが2本以上あれば、こちらもスーパーキャンセルでレイジングストームへつなげられるぞ。



中段当て身投げ後は、相手を逆側に投げてからレイジングストームを入力し始めよう。

連続技内容＆解説

Ⅰ （相手立ち状態）【弱P→弱P→強P→強P→➡＋強P】Ⓒ▶弱邪影拳（2段目）Ⓢ▶レイジングストーム

Ⅱ 【弱K→⬆＋強P→⬆＋強P】→【➡＋弱K→強P】Ⓒ▶烈風拳Ⓢ▶デッドリーレイブ

Ⅲ 【➡＋弱K→⬇＋弱K→⬇＋強K】→しゃがみ弱K×2→しゃがみ強KⒸ▶弱邪影拳（2段目）Ⓢ▶レイジングストーム

Ⅰは、レイジングストームにつなぐ部分がやや忙しい。流れるようにコマンドを入力しよう。Ⅱはパワーゲージが足りなければ、⬆＋強Pから直接レイジングストームやデッドリーレイブへ。Ⅲは相手をダウンさせて追撃を決めるもの。しゃがみ弱K→しゃがみ強Kは最速でつなごう。

「MI2」世界チャンプPRESENTS！

MIA ステップアップ講座

第2回：ジャンプの攻防

編集部員A 何かこの相手、跳びまくっててやりにくいなぁ……。さっき覚えたスタイリッシュアートも、相手に近付かないと役立てられないし。

ケンちゃん うむ。この『KOF MIA』で最も重要なのは、ジャンプの使い方だ。これ一つで勝負が決まるといっても過言ではない。相手の小＆中ジャンプには、横方向にリーチが長いジャンプ攻撃をばらまくのが手っ取り早い解決法だ。そら、やってみれ。

編集部員A おおっ！ 確かに！

ケンちゃん 相手に近付きたければ中ジャンプから下方向に強い技を出して跳び込むのがセオリーだな。ジャンプ攻撃がヒットしたときは、さっき覚えた発生の早い技からのスタイリッシュアートにつなげば完璧だ。

ジャンプを制す者が『KOF MIA』を制す！

『KOF MIA』の立ち回りで主軸となるのは、各種ジャンプを使い分けた空中戦。軌道の低い小＆中ジャンプは、対空技で迎撃されにくく跳び込みに使うと強力。キャラやジャンプ攻撃によっては、昇りで出してもしゃがんだ相手に当たるので、しゃがみガードを崩す手段としても利用できる。

相手が中ジャンプ攻撃を多用してくるなら、垂直通常ジャンプ攻撃が有効。相手の上から攻撃する形となるため、打ち勝ちやすいのだ。



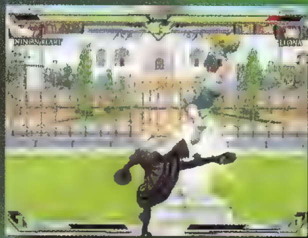
跳び込みは対空技やさばき（上段）で迎撃するだけでなく、空対空のけん制で未然に防ぐことが大事だ

豊富な中段で攻めろ!!

Ninon Beart ニノン・ベアール

Text:ハメコ。

飛び道具であるデミウルゴスの雷光と、派生のデミウルゴスの散花で跳ばせ、弱アラディアの吐息で落とす遠距離での戦法が強いニノン。ただし、これだけでは有効打を与えにくいので、近距離での攻めも知っておくべし。接近手段には、横～下方向に強く持続も長いジャンプ強Kが便利。中ジャンプ強Kで近付いた後は、下段であるしゃがみ強Kと、発生の早い中段である【➡➡＋強K→⬅＋強K】、サラマンデルの抱擁で二択を迫ろう。しゃがみ強KはヒットI時に連続技Ⅰが決まり、ガードされてもスキが小さく反撃を受けない。サラマンデルの抱擁は打撃投げ扱いなので、相手のガード硬直中には出せないが、ジャンプで逃げられた際に上方向に強い立ち強Kに化けてくれるのが強み。➡➡＋強Kは常に出せるが、動作が大きくジャンプで回避されると危険。両者の使い分けが大事だ。



サラマンデルの抱擁をジャンプで回避されても、立ち強Kが出て迎撃してくれるのだ。

連続技内容&解説

Ⅰ　しゃがみ強K→しゃがみ弱K×4Ⓒ弱アラディアの吐息
Ⅱ　【弱K→弱K】Ⓒメルクリウスの沈黙
Ⅲ　（壁際）【弱P→➡＋弱P→➡＋強P】Ⓒヘカーテの黒い月→【⬇＋強K（空振り）→強K】Ⓒ強アラディアの吐息→ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

Ⅰはしゃがみ強Kからの基本連続技。しゃがみ弱Kはタイミングよく押そう。Ⅱはゲージ2本を使った追撃。ゲージ1本消費のデミウルゴスの怒りの連続技はフルヒットを望みにくく使いにくい。Ⅲは壁際での強力連続技。【弱P→➡＋弱P→➡＋強P】の3発目を最速でキャンセルすること。

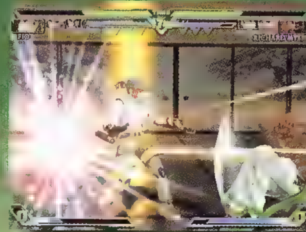
攻めるタイミングをうかがおう

Fio フィオ（フィオリーナ・ジェルミ）

Text:ロケット

持続の長いファイアボム・タイプAでのけん制を軸に、これが届かない距離ではグレネード・タイプA、飛び道具に対してはヘヴィマシンガン・対地用を出すのがフィオの遠距離戦。対空は垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃と、早出しの弱K:A:M:I:K:A:Z:E、セットアップトンファ発動中の立ち弱P（出始めは下段技以外を耐えられる）を使い分けていこう。グレネード・タイプGやファイアボム・タイプGは技後に弾を追いかけられるので、ダウンを奪った後などに使うといい。

相手にガードが多くなってきたら、空対空、空対地とも使いやすい空中吹っ飛ばし攻撃、連続技用のジャンプ強P、めくりを狙えるジャンプ強Kで攻め込もう。接近後は⬈＋強Kから、連続ヒットする下段の⬇＋強Kと中段の➡＋強Kでガードを崩そう。



…トアップトンファは発動モーションが短…

連続技内容&解説

Ⅰ　【⬈＋強K→⬇＋強K】→しゃがみ弱K→しゃがみ弱K→【⬇＋弱K→⬇＋弱K→⬇＋強K】
Ⅱ　【強P→⬇＋弱K→➡＋弱K】→【⬇＋強P→強P→強P＋強K同時押し】Ⓒ弱K:A:M:I:K:A:Z:E→吹っ飛ばし攻撃
Ⅲ　【⬇＋強P→強P】Ⓒフィオフィオタイム→ヘヴィマシンガン・対地用

Ⅰはキャンセルでファイアボム・タイプGを出せば壁際に追い詰められる。Ⅱのしゃがみ強Pは持続を当てよう。ゲージがあるならK:A:M:I:K:A:Z:Eヒット直後にスーパーキャンセルしてスウィングトマホークにつなげられる。Ⅲはセットアップトンファ発動時は⬇＋強Pの発生が遅くなる点に注意。

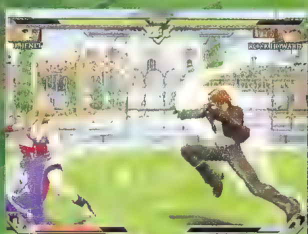
ジャンプを防止せよ！

B.Jenet B・ジェニー（ジェニー・バーン）

Text:がーくん

中間距離では、弱クレイジーイワンと垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃を置いておくことで、相手のジャンプを防止していく。パワーゲージが3本または4本ある場合、クレイジーイワン中にオーロラかアンニュイ・マドモアゼルのレバー入力だけ済ませておくといい。相手の跳び込みや超必殺技を確認しボタンを押せば、クレイジーイワンⓈオーロラorアンニュイ・マドモアゼルで迎撃できる。

近距離では、発生が早くリーチの長い下段攻撃の【⬇＋弱K→強P】と、中段の小ジャンプ昇り強Kで二択を迫る。前者を出したときに相手がジャンプしていた場合、【⬇＋弱K→強P→弱P】の前転で逃げるのが安全。【⬇＋弱K→強P】からキャンセル弱クレイジーイワンを仕込んでおけば、空振り時のみ前転が出るので簡単だ。



こんな状況でもゲージがあれば安心。暗転中は…注意しよう。

連続技内容&解説

Ⅰ　【⬇＋弱K→強P】Ⓒ強ディ・ハインド
Ⅱ　小ジャンプ強KⒸ強ハリア・ビー（4段目）Ⓢエンジェルハート
Ⅲ　【➡＋強P→強P→強P】（壁バウンド）Ⓒ弱ハリア・ビー（1段）→小ジャンプ強K（壁バウンド）Ⓒ強ハリア・ビー（2段）→小ジャンプ強K（壁バウンド）Ⓒ強ハリア・ビー（2段）→弱ディ・ハインド～ブレーキングⒸオーロラ

Ⅰは相手を端に追い詰めるのに役に立つ基本連続技。Ⅱのハリア・ビーは最速でキャンセルし、攻撃部分も最速気味に出す。ガードされたときは3段目で止めること。Ⅲは端限定の連続技。この場合の強ハリア・ビーも最速気味に出すことが重要だ。オーロラはジャンプ強Kに変えてもいい。

トップクラスのラッシュ力

Wild Wolf ワイルドウルフ

【➡＋弱K→⬇＋弱K→⬇＋強K】は、非常にリーチが長い上に下段なのでけん制として強力。相手が下段を警戒し、しゃがみガードを固めるようなら、リーチの長い中段の【➡＋強P→➡＋強P】で崩していこう。

ほかにも【⬇＋弱P→強P】が発生、リーチ共に優れている。2発目が前進しつつ攻撃するので、そこからブレーキング後に有利になる強パワーダンクやパワーチャージにつなぎ、攻めを維持するのが肝要だ。しかし、強パワーダンク～ブレーキング後、相手はジャンプで逃げることができる。そこで、相手が壁際の場合は、弱クラックシュートを織り交ぜていくと、空中の相手を撃墜しやすく、ジャンプ防止の役目も果たす。相手が受け身を失敗した場合は、ダウン追い打ちできるので逃さないようにしよう。



…合によっては、相手の弱Pすらつぶしてしま…

連続技内容&解説

Ⅰ　【⬇＋弱P→強P】Ⓒ強パワーダンク～ブレーキング→（ダッシュ）【強P→⬈＋強P】Ⓒ弱バーンナックル×2Ⓢバスターウルフ（3本）
Ⅱ　【➡＋弱K→⬇＋弱K→⬇＋強K】Ⓒ弱パワーウェイブ～ブレーキング→【➡＋弱K→強P→強K】Ⓒ強バーンナックルⓈパワーゲイザー
Ⅲ　{【弱P→➡＋強P】（壁よろけ）}×3→（壁バウンド）Ⓒ{パワーゲイザー（壁バウンド）}×2→（ダッシュ裏回り）⬇＋強KⒸパワーゲイザー

Ⅰの強パワーダンクは遅めにキャンセルする。ダッシュは先行入力できる。Ⅱは下段始動の連続技。サイドステップに当たった場合は、ダウン追い打ちを【➡＋弱K→⬇＋弱K→⬇＋強K】に変更する。Ⅲは端限定の連続技。強パワーダンクが暴発しやすいので、⬇＋強Kは真下を意識する。

対空迎撃に命をかけろ！

Kyo Kusanagi Classic 草薙 京 CLASSIC

Text:ケンちゃん

闇払いや立ち弱K、しゃがみ弱Kで相手の地上からの接近を封じ、跳び込みを強朧車で迎撃するのが、京CLASSICの基本戦法。相手が攻めてこなくなったら、空中吹っ飛ばし攻撃やジャンプ弱Kで跳び込もう。

接近後は、下段始動の【⬇＋弱K→⬇＋弱P】と中段始動の【➡＋弱K→強K→強P→強P】による二択が有効。また、【➡＋弱P→弱P→弱P】から、派生の➡＋弱Kと⬅＋強Kで中下段の二択を迫るのも面白い。

相手を壁際に追い詰めている状況なら、ガードを崩す手段として通常投げを交ぜて[illegible]効果的。主に狙うのは、【P投げ→強P強K同時押し】のスタイリッシュアートへつなげられるP投げだ。うまく決まったら、キャンセルして後述の連続技Ⅲを決めれば十分なダメージを与えられる。



パワーゲージに余裕があるときは、対空にMAX版大[illegible]を使おう

連続技内容＆解説

Ⅰ　【⬇＋弱K→⬇＋弱P】Ⓒ弱七拾五式・改Ⓒ強朧車

Ⅱ　【⬇＋弱P→⬇＋弱K→⬅＋強K】Ⓒ弱琴月 陽Ⓢ大蛇薙

Ⅲ　(相手壁際)【P投げ→強P強K同時押し】Ⓒ弱琴月 陽Ⓢ大蛇薙

Ⅰは、⬇＋弱Pからのキャンセルが遅れないよう注意。壁際では、最後を弱鬼焼きかMAX版大蛇薙にしよう。Ⅱの琴月 陽から大蛇薙につなぐ部分は、爆発の瞬間にキャンセルし、相手の落下に合わせてボタンを離そう。Ⅲは、P投げを決めた瞬間に強P強K同時押しを入力するのがコツ。

どとうの攻めが持ち味

Mr.Karate 二代目Mr.KARATE

Text:OYZ

下段始動の連続技Ⅰ、中段始動の連続技Ⅱ、ガード不能の➡➡＋弱P（同技に派生するスタイリッシュアートもある）と、ガード崩し手段が豊富な[illegible]カラテ。そこで重要になるのが、先手を取るための立ち回りだ。

遠距離では飛び道具の虎煌拳が使いやすい。弾速の違う弱と強を使い分けよう。遠距離戦が苦手な相手には、これと覇王至高拳で押せるぞ。

ジャンプ攻撃が主体となる中距離では、ジャンプ強Kでのけん制がオススメだが、信頼できるほど強くはない。相手の跳び込みには無理に空対空で張り合わず、地上技で迎撃しよう。メインは強ビルドアッパーだが、上半身無敵のみなので打点の低い攻撃でつぶされやすいことに注意。パワーゲージがあるなら、皆伝奥義 龍虎乱舞を狙っていくといいぞ。



中段、下段、ガード不能と、攻め手は十分にある。後は立ち回りをどうするかが課題だ。

連続技内容＆解説

Ⅰ　中ジャンプ強K→しゃがみ強PⒸ強飛燕疾風脚～強暫烈拳

Ⅱ　しゃがみ強K→⬅＋弱KⒸ強飛燕疾風脚～強暫烈拳

Ⅲ　【➡＋弱P→弱P→強P】Ⓒ強飛燕疾風脚～強暫烈拳（14段目）Ⓢ覇王至高拳or龍虎乱舞

Ⅰは跳び込みからの基本連続技。しゃがみ強Pは攻撃発生が早いのでつなぎやすい。Ⅱは下段始動。⬅＋弱K後は素早く⬈方向に入力し、飛燕疾風脚のタメを作ろう。ⅢもⅡ同様、【➡＋弱P→弱P→強P】中に⬅タメを作る。暫烈拳は最後から1段手前の、アッパー部分をキャンセルしよう。

カードを投げまくって勝負！

Hyena ハイエナ

Text:ケンちゃん

ハイエナはジャンプの軌道が低く、ジャンプ強Kが斜め下方向に強いので、中ジャンプで積極的に跳び込むのが基本。中ジャンプ強Kは中段攻撃さながらの早さで相手のしゃがみ[illegible]に当たるため、下段始動の【⬇＋弱K→⬇＋強K】と使い分ければ、相手のガードを揺さぶれる。中ジャンプ強Kヒット時は連続技Ⅰにつなげば、大ダメージを与えられるぞ。

パワーゲージが2本たまったら、無数のカードをばらまく前代未聞のハイエナ祭りっ！を、通常技からキャンセルで出そう。ガードされてもかなり有利な状況を作り出せるので、ここから中段になる昇りジャンプ強Kと下段のしゃがみ弱Kで二択を仕掛けていこう。どちらもヒット時は残っているカードが連続ヒットするので、さらに[illegible]



【⬇⬋⬅＋K→強K→強K】はすべて中段で、ヒット時は相手を浮かせられる便利な技だ。

連続技内容＆解説

Ⅰ　【弱P→弱P→強P→強P】Ⓒ強ハイエナ・ロケット

Ⅱ　【弱P→弱P→強P】Ⓒ前代未聞のハイエナ祭りっ!→小ジャンプ強K×3→【⬇＋弱K→⬇＋強K】

Ⅲ　【⬇⬋⬅＋K→強K→強K】→JOKE

Ⅰは、立ち弱P始動の基本連続技。4発目の強P部分で浮かせた後は、相手が落ちてくるのを少し待ってから強ハイエナ・ロケットへ。Ⅱは、3回目の小ジャンプ強Kを低い打点で当ててしゃがみ弱Kへつなごう。Ⅲは⬇⬋⬅＋Kを出したらすぐにレバーを⬅に入れ、JOKEのタメを完成させよう。

『MI2』世界チャンプPRESENTS！

MIA ステップアップ講座

第3回：サイドステップ

編集部員A　チャ、チャンプ～！　飛び道具がめんどくさいよ～(泣)。

ケンちゃん　ん～、ジャンプや前転で避けるのもいいけど、簡単なのはサイドステップだね。やってみ？

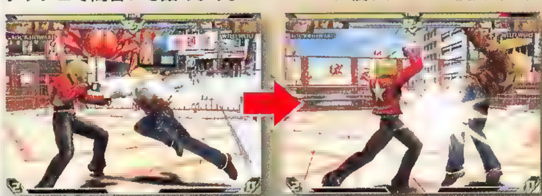
編集部員A　おおっ、こりゃ簡単だ。このサイドステップ、ほかの状況でも使えそうじゃないっすか？　例えば……相手の跳び込みを避けるとか！

ケンちゃん　跳び込みはダメ！　ジャンプ攻撃は軸をずらしても追い掛けてくるから。代表的なのは、直線的な突進系必殺技……バーンナックルとかミニッツスパイクとか、その手の必殺技を先読みしたときかな。回避に成功すれば、サイドステップ中に強Pや強Kを押してサイドステップ攻撃を出せば、反撃まで決められるぞ。

使いどころを覚えれば効果抜群！

相手の飛び道具は、サイドステップ（～サークルモーション）で避けるのが基本。フィールド内に飛び道具が残っている間は、次の飛び道具を撃つことができないので、回避後にダッシュで間合いを詰めよう。

また、ガードしても反撃できない弱バーンナックルのような突進技には、サイドステップ攻撃で回避しつつ反撃するのが有効。サイドステップ攻撃は6種類あるが、リーチや発生に優れたものを優先的に使おう。



サイドステップ攻撃は中距離戦での主力。ガード時のリスクが小さい必殺技まで入れ込むのが基本だ

ベストなセッティングでバトルを有利に展開しよう!!

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
■メーカー ：バンダイナムコゲームス
■ジャンル ：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2007年7月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる

バトルをより楽しく展開するために、マシンのドレスアップは欠かせない。そのドレスアップには分身対戦をプレイすることが必要。そこでパーツをゲットして、走りも見た目もパワーアップしよう！　そしてストーリーモードは第21話から一気に第40話へ！　これでマシンを800馬力までチューンして、さらに速くなるライバルに勝っていこう。

ドレスアップパーツをゲットしていこう

分身対戦

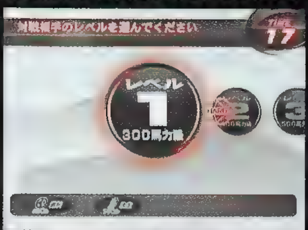
プレイすることで自分の分身をプレイした筐体に残し、その分身とバトルができる「分身対戦」。その分身だが、選択する強さによってポイントが変わるのだ！

バトルの相手のレベルでポイントが違う

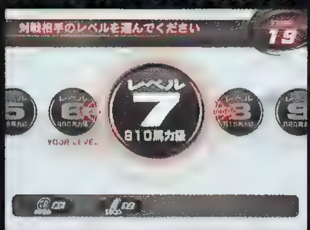
分身対戦では、ライバルのレベルを任意で選べるようになっている。自分のマシンのパワーと腕を考えて、勝てるライバルを選べるのだ。

バトルに勝つと、ポイントが得られ、そのポイントがたまるとドレスアップパーツをゲットできる。

だがライバルのレベルが自分のパワーよりも低いとポイントが少ないのだ。自分のレベルよりも高いとポイントは一気にたまり、1回のバトルでパーツをゲットできることもある。



最弱となるのはレベル1。パワーは300馬力級のマシンだ。



自分のレベルの一つ上のレベル7は810馬力級。勝てばポイントが一気にためられる！

ベースのマシンでドレスアップパーツも変わる

ドレスアップは、ホイール、エアロパーツ、ボディの各部など多くのパーツが用意されている。

特にホイールは、パーツの中でもかなりの種類が用意されているようだ。お気に入りが出るまでガンガン交換が可能なのだが、バトル中にその代わり具合が見えないのが残念！

見た目で代わり映えがするのはやはりエアロ関係。とくにリア系は視点によってはよく見えるので、代え甲斐があり。ぜひゲットしたい！

ただ、ゲンバラはエアロパーツ付きのマシンのせいか、国産車に比べるとパーツの数が少なくなっている。



ホイールゲット！ホイールはたくさん出る。お気に入りが出るかな？



「パーツ」も出るが、「エアロセット」が出るとこういう換え方になる。

最強プレイヤーに挑戦だ！

分身対戦で一番強いライバル、レベル10の一つ上の「最強プレイヤー」に挑戦してみた！

815馬力のマシンを、720馬力のバランス重視のセッティングにして、箱根でバトルだ！



箱根を舞台に最強決定戦へ。自分はGT-R、ライバルはインプレッサ。



箱根をバトルの舞台にバランス重視のマシンで勝利を目指す！

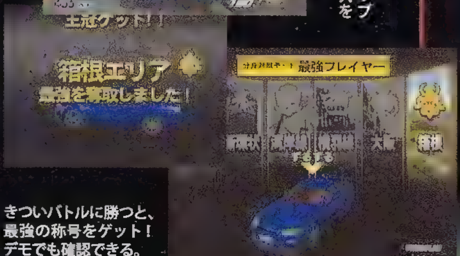


黄色のコーナーもきつい。ここを、ハンドリングを重視したマシンで対応する。

箱根のコーナーの難しさもあり、なかなか勝てなかった。しかしコーナーでのグリップの良さが功を奏して、コーナーで追い越し逃げ切って勝利！



赤のコーナーはしっかりブレーキング。減速してミスを抑える。



きついバトルに勝つと、最強の称号をゲット！デモでも確認できる。

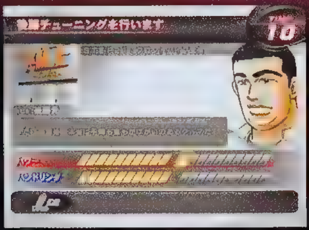
第40話まで突っ走るぞ！

ストーリーモード攻略

ストーリーモードはこの21話からが本番といっていいだろう。格段に速くなったライバルたちを、抜き去ることができるか!?

マシンをセッティングしてバトルに挑もう

第20話をクリアすると、基本チューンニングが終了。そして第21話からは、バトルの前にチューニングゲージを調整（パワー or ハンドリング）できるようになる。バトルエリアに合わせていくといいだろう。



第21話からは後藤チューンが始まる。勝ち続けると調整できるゲージを増やせるぞ！



バトルするコースでセッティングを調整しよう。Ｃ１が舞台ならバランス重視にしたい。

「モンスターマシン編」前編

セリカXXを駆っていた相沢の息子が、80スープラで登場する。昔の仲間が手助けするモンスターマシンとのバトルに勝つぞ！



首都高を速く走るためにみんながチューンに参加する。

●第21話　VS.相沢 圭一郎

有明ランプをスタートし、湾岸線西行きを走り、大井JCTでUターン。そして羽田線を上り、浜崎橋JCTを経由してC1内回りに合流。最後は汐留のゴールを目指して走る。

湾岸線は前を走れるが、大井Uターンの赤コーナーでミスをすると、羽田線で慌てることになるので注意。

浜崎橋JCTの緩いコーナーでは接触に注意し、最後の切り返しで、絶対にぶつからないようにすること。



湾岸線から大井Uターンで羽田線上りへ。ここのきついコーナーが勝負。

●第24話　VS.秋川 レイナ

汐留ランプをスタートし、C1内回りを走り、江戸橋JCTを右へ。箱崎JCTを右へ曲がって深川線を走り、辰巳JCTから湾岸線西行きに合流する。最後は有明JCTで台場線に入り、レインボーブリッジ上のゴールを目指して走る。

前半はタイトなコーナーが多い。離される展開になっても、慌てずに走るようにしよう。深川線でスピードを出せるようになったら少しずつ差を詰めていき、辰巳JCTの前には前に出られるようにしておこう。

台場線に入ると右の黄コーナーがある。湾岸線でスピードが出ているので、アクセルを緩めて早めに切り込まないとミスをする。その後は接触に注意して逃げ切るのみだ。



勝負は湾岸線に出てから。その合流前のコーナーでは、絶対にミスしちゃダメ！



湾岸線を少し走ったら台場線へ。300キロからの分岐なので要注意！



ゴール近くの高速コーナーは、インにアザーカーが居るので注意しよう。

前半は安全に、後半で勝負だ！

バトルは10km以上の道のりで展開される。仮に序盤でライバルの前に出たとしても、逃げ切ることはできない。必ず混戦になるので、勝負を後半でかけるようにして、精神的＆肉体的な負担を減らしていこう。



後半に入ったら、ミスは命取り。最も注意するのはアザーカーだ！



前半でのミスは大して影響しない。ミスを連発しないようにだけ注意。



超高速バトルも難しいが、怖いのは２車線区間。避けるスペースに注意！

●第22話　VS.山本 和彦

芝公園ランプをスタートし、C1外回りから江戸橋JCT、箱崎JCTを経由。そして深川線を走り、辰巳JCTから湾岸線西行きに入り、13号地のゴールを目指して走る。

後半が高速ステージ。それまでに引き離されないようにすること。



前半で抜かれることもあるが、慌てずに走り、後半で勝負できる流れを作ること。

●第23話　VS.相沢 圭一郎

神田橋ランプをスタートし、C1内回りをぐるっと走る。そして江戸橋JCTの先、呉服橋のゴールを目指す。

前半は、高速コーナーが多いので、アクセルワークと切り込むタイミングに注意して走ること。

勝負は後半。C1の難しい区間だ。最後に江戸橋JCTのきつい左コーナーがある。しっかり減速して、インを突くこと。



後半はＣ１の内回りに入る。赤コーナーが連続するので、慎重に走ること。

第25話　VS.島 達也＆RGO山中

13号地ランプをスタートし、湾岸線西行きを少し走ったら大井JCTでUターン。そして羽田線の上りを走り、浜崎橋JCTを経由してC1内回りに入ったら江戸橋JCTのゴールを目指して走る。

前半の注意点は、大井Uターンの二つの赤コーナー。ここでミスをしても追い付けるので、焦らないように。

後半のC1内回り部分が勝負。汐留から銀座で赤コーナーが連続する。ここは無理に攻めずにミスをしないように走り、京橋の最初の橋脚まで前に出ること。

次の危険な橋脚を接触しないように丁寧に抜け、残りの直線区間で逃げ切れるようにしていこう。



羽田線でのバトルは、２車線なので、中央を走る。少しでもズレると超危険だぞ！



ゴール直前、京橋付近の橋脚には絶対に接触しないように。接触すると負けが確定。

「モンスターマシン編」後編

さらにチューンが進んだ圭一郎のスープラとバトルへ。そこに最速をだれにも譲らないブラックバードも加わり、バトルはヒートアップ！



ライバルの中には何とハイエースも！って速過ぎ！

●第26話　VSガッちゃん(セルシオ)

芝公園ランプをスタートし、C1内回りを走り、谷町JCTを目指す。

速い上に強引なブロックをしてくるので、押し返しながら走ること。

浜崎橋JCTを越え、汐留JCTに来ると、一度ガッちゃんが居なくなる。

しばらく走ると、ガッちゃんが東京高速道路を経由して京橋で合流し、再び当たってくるので注意しよう。

霞ヶ関付近からガッちゃんが、セリフで画面をいっぱいにする攻撃(?)をしてくるので、コースの流れに十分に注意して逃げ切ろう。



しつこくブロックしてくるガッちゃんのセルシオ。しっかり押し返して対応しよう。

●第27話　VS.ガッちゃん(ハイエース)

大黒ふ頭ランプをスタートし、大黒線を走り、生麦JCTで横羽線上りへ。そのまま羽田線上りを走り続けて、大井のゴールを目指す。

とんでもなく速いハイエースとのバトル。速い上に車体が大きいので前に出られると前方が見えなくなるし、後ろに居るとキャブオーバー部分が視界の妨害をして走りにくい。

そのプレッシャーに負けないように走り切れれば、勝利は確実だぞ！



背丈が高いハイエース。視界を妨げることに注意して走ること。抜いても要注意！

●第28話　VS.朝倉 アキオ

羽田ランプをスタートし、羽田線上りを走り、浜崎橋JCTでC1内回りに合流。そして江戸橋JCTの手前のゴールを目指して走る。

勝負は後半のC1内回りから。きついコーナーでは、ラインを膨らませないようにしっかり減速しよう。ミスを抑えて逃げ切れるようにすること。



後半でのミスはばん回が難しい。大きなミスにつながるポイントでは十分に注意。

「R200CLUB編」前編

320キロで走ることを目的とした走り屋集団と、バトルを展開していく。となれば当然、その舞台は湾岸線がメインになるぞ！



速いマシンを駆る連中も出現するので、危険なバトルも！

●第31話　VS.黒木 隆之

神田ランプをスタートし、C1外回りから羽田線、台場線を経由して湾岸線西行きに合流し、13号地へ。

前半はタイトなコースなので、ミスをしやすい。しかしまだばん回できるので、焦らずに走るように。

勝負は台場線に入ってから。湾岸線に入ってからのばん回は難しいので、ミスをしないように走ること。

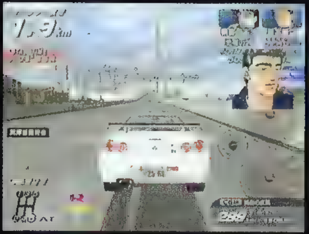


レイナも居るが、バトルには関係無し。しかし接触すれば当然スピードダウンしてしまうので、レイナとは無理にバトルしない方がいい。

●第32話　VS.朝倉 アキオ&黒木 隆之

13号ランプをスタートし、湾岸線をひたすら西へ走り、つばさ橋へ。

湾岸線のみのバトルなので超高速走行でのバトルになるが、途中に緩いコーナーがある。バトル中は、安全な白線上からラインを外すので、ライバルだけでなくアザーカーとの接触にも十分に注意すること。



湾岸線はジャンプに要注意！　アキオは超後方から追ってくる展開になる。

●第33話　VS.雰囲気組

空港中央ランプをスタートし、湾岸線東行きを走る。そして大井JCTから羽田線上りを経由し、C1内回りに合流し、汐留を目指して走る。

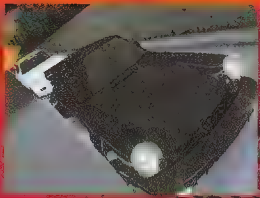
雰囲気組は遥か先を走っている。その雰囲気組をひたすら追うのがこのバトルの展開。ミスを3回以上するとやばくなるかも……。



ゴール直前で追い付く展開になる。直前には切り返しがあるので、絶対に油断しないこと。

「R200CLUB編」後編

速さを求めてさらにバトルがヒートアップする。さらに速くなった黒木にブラックバードが参戦し、超高速での接近戦が展開されるぞ！



首都高最速を賭けて、超高速のバトルを展開する！

●第36話　VS.山本 和彦

汐留ランプをスタートし、C1内回りをぐるっと周回し、汐留を目指す。

序盤はきついコーナーが連続するのでミスしやすいが、ここでのミスはバトルにはあまり影響しない。ミスを連発しないように注意しよう。

江戸橋JCTを左に曲がったら、高速走行に入るので、コース幅に注意しながらスピードを維持して走ろう。

勝負は芝公園の先から。まず浜崎橋JCTの赤コーナーでは接触に注意。そして汐留の切り返しを慎重に走り抜けて、逃げ切ろう。



浜崎橋JCTでミスすると、ばん回が難しくなる。しっかり減速を完了してから進入すること。

●第37話　VS.島 達也&黒木 隆之

有明ランプをスタートし、湾岸線西行きを進み、川崎浮島JCTの先へ。

ブラックバードと黒木がライバルなので、超高速バトルの展開は必至。

前半は混戦状態、3台が団子状態で走るので、アザーカーとの接触が怖い。ラインに注意して走ること。

中盤からはラインの移動などにより混戦状態が崩れて走りやすくなる。ブロックされないようにラインを変え、逃げ切れる体勢を作っていこう。



前に出られないようにブロックをしてくるので、アザーカーをうまく使って前に出よう。

●第38話　VS.北見 淳

芝公園ランプをスタートし、C1外回りをぐるっと周回する。

中盤の江戸橋JCTから汐留区間はコーナーがきつく、しかも障害物があるのでミスの連発に注意。

勝負はその先。浜崎橋JCTは緩めの赤コーナーだが、失速に注意し、逃げ切れるようにしよう。



後半のミスは致命的。浜崎橋JCTの赤コーナーは、コース幅を有効に使って抜けよう。

●第28話　VS.朝倉 アキオ&相沢 圭一郎

汐留ランプをスタートし、C1内回りから江戸橋JCT、箱崎JCTを経由して深川線へ。そして辰巳JCTから湾岸線西行きを走り、大井JCTでUターン。最後は羽田線上りに入り、天王洲のゴールを目指す。

序盤からアキオに離されて走る展開になる。この状態は、深川線に入っても続くが、高速区間になるので、少しずつ差を詰めていける。ミスを抑えて走ることで、辰巳JCT前には追いついて、混戦状態にしたい。

湾岸線では離されないように走り、勝負どころの大井Uターンへ。二つの赤コーナーをしっかりブロックして曲がり、前をがっちりキープして、すぐ先のゴールに逃げ込もう。



前半ではラインに注意して走るようにして、ライバルに大きく離されないようにしよう。



大井Uターンには赤コーナーが二つ。連続でミスすると痛いので、しっかり減速すること。

第30話
VS.島 達也&相沢 圭一郎

13号地ランプをスタートし、湾岸線西行きを走り、大井JCTのUターンから羽田線上りへ。浜崎橋JCTで左に曲がってC1外回りを走り、ぐるっと回って汐留のゴールを目指す。

前半にきついコーナーがあるが、ミスをしても追い付ける。あまり気張らずに走るようにしよう。



序盤はC1外回りを走る。アザーカーに注意しつつコースに集中して走ろう。

勝負は江戸橋JCTの先。銀座の赤コーナーからのミスは負けに直結するので、早めにしっかり減速しよう。接触しないように走り、汐留のゴールを目指そう。



銀座の赤の切り返しコーナー。出口のコース幅は広いが、油断しないこと。



ゴール手前の、汐留の切り返しでミスすると命取りになるぞ。

●第34話　VS.CCR元木
バトル後半にJAPAN帝塚合流

空港中央ランプをスタートし、湾岸線西行きを走る。そして大黒JCTを経由し、大黒線のゴールを目指す。

超高速バトルになる湾岸線では、元木が強引にブロックをしてくる。そのブロックに押し切られないようにしっかり押し返してアザーカーとの接触を回避すること。

大黒JCTに入ると帝塚が合流するが、即スピンをする。そのスピンは左側なので、これに巻き込まれないように右側を走り、逃げ切ろう。



元木がぶつけてくる。このプレッシャーに負けないように押し返してラインを守ろう！



大黒JCTで合流してきた帝塚が左側でスピンする。右側を走って回避しよう。



ゴール直前の左コーナーは意外にきつい。コース幅をしっかり使っていこう。

第35話
VS.JPP園田

大黒ふ頭ランプをスタートし、生麦JCTから横羽線に合流。羽田線を経由し、大井を目指す。

バトルのすべてが2車線で展開するので、超高速バトルになりにくい。しかしライバルは速いので、接触には十分に注意していこう。

前半は、直線区間が少なく、ラインの移行が多い。ライン取りに注意して離されないようにしよう。

後半は、直線区間も増え、高速バトルに。1回の接触で負けるので、ラインの確保を徹底しよう。



園田はかぶせてくる、というかぶつけてくるので、押し込まれないようにしよう。



後半はパワーで勝負できるので、抜かれても焦らずに走り、チャンスを待つこと。

●第39話　VS.島 達也&朝倉 アキオ

空港中央ランプをスタートし、湾岸線西行きをひたすら走る。そして大黒JCTから大黒線を経由し、生麦JCTから横羽線に入り、汐入を目指す。

前半は湾岸線なので、超高速バトルになるが、ここでの勝負はあまり結果には影響しない。無理にバトルはせずに、アザーカーとの接触に注意して、流れについていこう。

後半に入り、大黒JCTからは2車線になる。だが、まだ焦らなくて大丈夫。前に出られても落ち着いて追えば抜き返せるので、チャンスを待つこと。

勝負は生麦JCTに近付いてから。ここの赤コーナーで確実に前に出ること。逃げ切って勝負を決めるぞ！



湾岸線ではシビアな勝負は特に必要無い。白線上をしっかり走るようにすること。



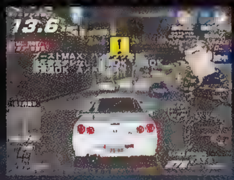
大黒JCTの右コーナーのインにアザーカーが居る。注意して走り、後半を楽に走ろう。

第40話
VS.黒木 隆之&朝倉 アキオ

汐留ランプをスタートし、C1内回りを走る。江戸橋JCT、箱崎JCT、深川線を経由し、辰巳JCTから湾岸線西行きに合流。海底トンネルの先のゴールを目指す。

C1区間は、シビアなコースなので、丁寧に走るようにすること。

深川線は、湾岸線に合流時の展開を有利にするために、辰巳JCTまでに前に出ておくように。

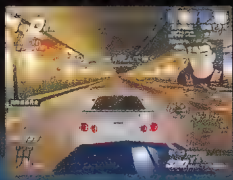


序盤は様子見で走ればOK。京橋の橋脚には絶対に激突しないこと。



勝負の湾岸線。緩いコーナーのライン取りには十分に注意して走ること。

湾岸線に入ったら、まずアザーカーへの接触に注意しよう。加えてアキオの位置を確認しつつ、必要ならブロックして走ろう。



ゴール直前、黒木が脱落する。ブロックはアキオのみに集中すること。

まさに群雄割拠 天下を取るのは どの勢力か!?



三国志大戦2 若き獅子の鼓動
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2007年5月31日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Ver.2.11の全変更点と、注目カード・注目デッキを一挙に解説。デッキ相性が複雑に絡み合う今バージョンを制するのは一体どの勢力、どのデッキになるのか？

Text：fan114、age（カード・デッキ解説）
カイゼルちくわ（銅雀台）

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック！
アルカディアモバイルでは過去の攻略記事と、fan114コラム「三国志大戦満漢全席 おかわり」を公開中です！

「完勝之心得」8月3日発売！



Ver.2.11のムック「完勝之心得」は計略解説、勢力別解説、群雄伝攻略、セリフデータ、描き下ろしイラストを盛り込み、定価1,400円で8月3日に発売が決定。

これが現バージョンの全容だ Ver.2.11変更点完全リスト

これが5月末から稼働しているVer.2.11の全変更点リストだ。見落としが無いかチェック！

魏（上方修正）

計略名	変更内容	所持武将
雲散の連計	効果範囲拡大	【UC】陳羣
刹那の離間	効果時間調整 速度低下率上昇 効果範囲やや縮小	【R】賈詡
弱体化の謀略	効果時間調整	【C】鍾繇
奇策縦横	効果時間延長 二部隊掛け武力低下値-5→-6 三部隊掛け速度減少率増加	【SR】司馬懿
刹那の飛天	効果範囲拡大	【C】曹沖
魏蜀の連合号令	効果範囲拡大	【R】鍾会
弱体化の小計	効果時間調整	【C】楊阜
雲散霧消の計	効果時間調整	【SR】張春華
隻眼の睨み	効果時間延長 効果範囲縮小 武力低下値-5→-4	【R】夏侯惇
後方指揮	効果範囲拡大	【R】郭嘉
弱体化の計	効果時間調整 効果範囲拡大	【C】何晏
虚脱の連計	効果時間調整 効果範囲拡大	【UC】司馬懿
弱体化の連計	効果時間調整 効果範囲拡大	【C】郭皇后
雲散消沈の計	効果時間調整	【R】張春華
特攻戦法	攻城力増加	【UC】曹洪、【SR】龐徳
特攻の大号令	攻城力増加	【R】曹操

魏（中間修正）

計略名	変更内容	所持武将
魏武の大強	効果時間調整	【UC】王濬、【R】郝昭
攻守自在	号令 効果時間短縮 弱体化：減少知力-5→-4 効果時間調整	【R】司馬懿

魏（下方修正）

計略名	変更内容	所持武将
確実な鎮圧	効果範囲縮小 効果時間調整	【R】司馬昭
迅速な鎮圧	効果範囲縮小 武力低下値-8→-6	【R】司馬師
刹那の神速	効果時間短縮 効果範囲縮小	【SR】鄧艾
神速の理	効果時間短縮 武力上昇値＋10→＋6 兵力減少値調整 兵力増加値減少	【SR】夏侯惇
軍師への反乱	効果時間短縮	【C】毌丘倹
破竹の勢い	効果時間短縮 武力上昇値＋5→＋2	【R】杜預
刹那の勅命	武力上昇値＋10→＋8	【UC】曹叡
刹那の号令	効果時間短縮	【R】曹仁
刹那の粘り	効果時間短縮 ダメージ軽減率減少	【R】張郃、【SR】羊祜
魏武の大号令	効果時間短縮	【SR】曹操
離間の計	効果範囲縮小 効果時間調整	【SR】賈詡
覇者の求心	効果時間短縮	【SR2】曹操
鼓舞の舞い	士気上昇値減少	【R】甄皇后、【UC】卞皇后
悲哀の舞い	効果時間減少	【SR】甄皇后
玄妙なる反計	効果範囲縮小	【R】荀彧
神速の極	効果時間減少	【SR】夏侯淵

蜀（上方修正）

計略名	変更内容	所持武将
不惜身命の計	復活カウント減少値 -15秒→-16秒	【SR】糜夫人
野戦の舞い	城ダメージ量増加	【UC】敬愛皇后
決着の刻	効果範囲拡大 武力上昇値＋6→＋7	【SR】張飛
孔明の遺言	効果範囲拡大	【C】楊儀
愚帝の勅命	武力上昇最大値増加 効果時間延長	【C】劉禅
特大車輪戦法	効果時間延長	【R】関平
奮激大車輪	効果時間延長 兵力回復量30%→60%	【UC】李厳、【EX】孫尚香
武神降臨	効果時間調整	【SR】関羽
車輪の伝授	効果時間延長	【C】王甫
長槍の号令	効果時間延長 効果範囲拡大	【R】張苞
車輪の号令	効果時間延長 効果範囲拡大	【R】関興
奮激の大号令	兵力回復量増加	【SR3】劉備
長槍の伝授	効果時間延長	【UC】蔣琬
蜀呉の連合号令	効果範囲拡大	【R3】諸葛亮
長坂橋の仁王	敵効果時間延長	【R】張飛
質実剛健	効果時間大幅延長 武力上昇値＋3→＋2	【UC】姜維、【R】趙雲
連環の連計	効果時間調整	【UC】費禕
無血開城	攻城力増加	【C】簡雍

蜀（中間修正）

計略名	変更内容	所持武将
按兵不動	効果時間延長 武力上昇値＋8→＋6	【C】張嶷

蜀（下方修正）

計略名	変更内容	所持武将
戦女の息吹	効果範囲縮小 効果時間減少 兵力回復量80%→40%	【R】鮑三娘
受け継ぎし陣法	効果時間短縮	【SR】姜維
八卦陣の奥義	効果時間短縮	【R2】諸葛亮
若き血の目覚め	効果時間短縮	【R】関銀屏、【R】関索
八卦の陣法	効果時間短縮 効果範囲調整 ３人掛け：兵力回復量減少	【SR】諸葛亮
大車輪戦法	効果時間短縮	【C】王平、【UC】張飛
劉備の大徳	効果時間短縮	【SR】劉備
回復の舞い	兵力回復量減少	【UC】甘皇后、【BLE】芙蓉姫

注目カードピックアップ

各勢力の連合号令



イラスト：masaki

各勢力の連合号令はいずれも上方修正を受けた。最大士気が制限されるという課題は残っているが、必要士気の少ない計略で弱点を補ってやれば十分戦える。二勢力になるためデッキの選択肢が豊富で、まだまだ可能性を秘めている。

蜀 質実剛健



イラスト：西山優里子

もともと武力8知力4で「募兵」を持っていたため、基本スペックは非常に高かったが、今回のバージョンアップで計略の「質実剛健」の効果時間が大幅に延び、少ない士気で相手の妨害、ダメージ計略への対策として使えるように。

計略名	変更内容	所持武将
呉(上方修正)		
孫呉の戦火	効果範囲拡大	【UC】全琮
大流星の儀式	ため時間短縮	【SR】大虎
決死の攻城	攻城ダメージ増加	【UC】沈瑩
最期の戦歌	効果時間延長	【R】留賛
孫呉の武	効果時間延長 ため時間短縮 武力上昇値減少	【UC】賀斉、【UC】周泰、【C】鍾離牧、【SR】凌統
麻痺徒弓戦法	武力上昇値＋3→＋4	【R】徐盛
守城徒弓戦法	効果時間延長 武力上昇値＋4→＋3	【C】朱拠
死亡的遊技	武力上昇値＋12→＋13 効果時間延長	【R】李異
徒弓の大号令	効果時間大幅延長 武力上昇値＋3→＋2	【R】丁奉
大胆不敵	効果時間調整 知力上昇値＋2→＋4 速度上昇値減少 ため時間短縮	【R】文鴦
呉魏の連合号令	効果範囲拡大	【R】陸抗
再起の擁護者	武力上昇値＋2→＋3	【C】朱治
遠弓麻痺矢戦法	効果時間増加	【C】呉景、【C】周魴
雄飛の時	ため時間短縮	【R】孫策、【LE】孫策
小覇王の進撃	武力上昇値＋5→＋6	【SR】孫策
江東の大華	効果範囲拡大	【R】大喬
漢の意地	効果時間延長	【R】周泰、【C】陳武
守成の名君	攻城減少値増加	【UC】孫権
呉(中間修正)		
守成の連計	効果時間調整 効果範囲調整 攻城減少値増加	【SR】孫権
孫呉の守成	効果時間調整 攻城減少値増加	【UC】諸葛恪
弱体徒弓戦法	武力減少値-5→-3 効果時間増加	【UC】文欽
呉(下方修正)		
双弓麻痺矢戦法	効果時間短縮	【R】甘寧、【LE】甘寧
守城弓戦法	効果時間減少	【C】陸績
我が屍を越えよ	効果時間低下 効果範囲縮小	【SR】孫堅
呉下の阿蒙	効果時間短縮	【UC】呂蒙
天啓の幻	効果時間短縮	【R】孫堅
若き王の手腕	効果時間短縮	【R】孫権、【LE】孫権
麻痺矢の大号令	効果時間短縮	【SR】呂蒙、【LE】呂蒙
他(上方修正)		
多勢力の大号令	効果時間延長 効果範囲拡大 武力上昇値増加	【UC】公孫淵
跡目争いの命令	効果時間延長	【C】樊氏
山賊の群れ	兵力回復量増加	【C】張燕
大風	効果時間延長 火計ダメージ倍率増加	【C】張宝
指鹿為馬の計	効果範囲拡大	【C】劉表
師の教え	効果時間延長 効果範囲拡大	【C】盧植、【R】司馬徽
降雨	効果時間延長	【R】于吉
指鹿為馬の連計	効果時間調整	【UC】禰衡
他(下方修正)		
太平要術	兵力回復量60%→20%	【SR】張角
天下無双	兵力回復量50%→20%	【SR】呂布、【LE】呂布

計略名	変更内容	所持武将
涼(上方修正)		
戦姫の怒り	速度上昇武力値低下	【R】呂姫
暴乱の道	効果時間延長 城ダメージ低下 速度上昇率増加 武力上昇値＋6→＋5	【SR】馬騰
西方の乱	武力上昇値＋4→＋6	【UC】馬騰
人馬一体	武力上昇値＋2→＋3	【R】張遼、【R】龐徳
全軍突撃	効果時間延長	【R2】馬超
陥陣営	攻城力増加	【UC】高順
涼(中間修正)		
解除戦法	効果時間減少 武力上昇値＋3→＋2	【R】成公英、【C】張横、【C】程銀
毒の連計	効果時間調整 効果範囲拡大 兵力減少量減少	【C】梁興
暗殺の毒	効果時間短縮 兵力減少量増加 効果範囲縮小	【UC】李儒
誘惑	効果時間調整	【UC】雛
涼(下方修正)		
望郷の歌	兵力減少量減少	【SR】蔡文姫
退路遮断	効果時間調整 効果範囲縮小	【UC】董白
蚩尤の如く	効果時間短縮	【UC】閻行
悪鬼の暴剣	効果時間短縮 城ダメージ量増加(1/4強)	【R】華雄
不屈の忠義	兵力回復量100%→50%	【R】馬岱
傾国の舞い	城ダメージ量減少	【SR】貂蝉、【LE】貂蝉
悪女の劇毒	兵力減少量減少	【UC】厳氏
破滅の舞い	城ダメージ量減少	【R】貂蝉
袁(上方修正)		
戦功の誉れ	効果時間延長 最低返還士気上昇	【SR】顔良
袁涼の連合号令	効果範囲拡大	【R】袁術
士気集積	効果時間短縮	【C】楊弘
封印の連計	効果範囲調整 効果時間調整	【UC】閻象
袁(中間修正)		
王者の進軍	効果範囲拡大 効果時間減少 攻城力増加	【R】袁紹
勇将の猛撃	武力上昇値調整 (士気12で＋10) 兵力回復量30%→20% 攻城力増加	【SR】文醜
袁(下方修正)		
迅速な転進	効果範囲縮小	【UC】劉備
檄文	効果時間短縮	【R】陳琳
隙無き攻勢	効果範囲縮小	【R】田豊

システム変更点

	項目	内容
特技	復活	撤退時の復活カウント24秒→27秒
兵種	騎兵	突撃ダメージの武力差影響を強く
	槍兵	槍撃時のダメージの武力差影響を強く
		槍撃の間隔を調整
	弓兵	弓兵の射程距離を調整
		槍兵への与ダメージの減少
		攻城兵への与ダメージの増加
	象兵	攻撃、防御力の減少
兵法	外伝	増援回復量減少
		神速効果時間減少
		車輪効果時間減少
		遠弓効果時間減少
連計	計略範囲	遠距離時の効果範囲を拡大

バージョンアップでこう変わった 武将カードランキング比較

下のランキングは、左がバージョンアップ直前、5月31日のランキングで、右がバージョンアップして1カ月半経過した7月15日の時点でのランキングだ。上位の4枚には特に変化が無いが、ランク外から一気に上がってきた武将もいるぞ。

2007年5月31日のランキング

順位	武将名
1	【R】楽進
2	【UC】韓当
3	【R】関銀屏
4	【UC】孫桓
5	【R】鮑三娘
6	【R】孫権
7	【UC】程昱
8	【C】金環三結
9	【R】杜預
10	【C】周倉
11	【C】廖化
12	【R】姜維
13	【C】藩璋
14	【UC】張飛
15	【C】夏侯月姫
16	【SR】曹操
17	【SR】劉備
18	【SR】賈詡
19	【SR】羊祜
20	【R】龐統
21	【SR】呂布
22	【R】孫堅
23	【SR】夏侯惇
24	【R】司馬懿
25	【R】成公英
26	【SR】龐徳
27	【UC】李儒
28	【R3】趙雲
29	【R】司馬師
30	【R】黄忠

2007年7月14日のランキング

順位		武将名
1	↗	【UC】韓当
2	↘	【R】楽進
3	→	【R】関銀屏
4	→	【UC】孫桓
5	↗	【R】姜維
6	↗	【R】張雲
7	↗	【UC】孫権
8	↗	【R】郝昭
9	↘	【R】孫権
10	↗	【C】廖化
11	↗	【UC】曹皇后
12	↗	【C】諸葛瞻
13	→	【C】藩璋
14	↘	【UC】程昱
15	↗	【R】周瑜
16	↗	【R】孫堅
17	↗	【SR】陸遜
18	↗	【R】劉備
19	↗	【UC】張飛
20	↗	【R】孫策
21	↘	【R】龐統
22	↘	【C】夏侯月姫
23	↗	【SR】張遼
24	↗	【SR】龐徳
25	↗	【SR】諸葛亮
26	↗	【SR2】関羽
27	↗	【SR】魏延
28	↘	【SR】賈詡
29	↘	【SR】劉備
30	↗	【UC】劉備



イラスト：戸嶋ことみ

圏外→8位【R】郝昭

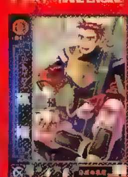
魏のほかの武将が軒並み順位を下げる中で8位にランキング。計略が士気の無駄になりにくく、武力12の騎兵として計算できる。魏のコスト2枠の新たな筆頭だ。



イラスト：RARE ENGINE

圏外→18位【R】劉備

「桃園」劉備が大躍進。武力差影響の強い環境で、武力10上昇の「桃園の誓い」は非常に強力。弱点をカバーする【SR】姜維と組み合わせることが多い。



圏外→7位【UC】孫権

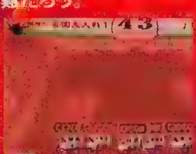
コスト1.5で武力4・知力6の能力値に防柵と魅力を持つ。計略「守成の名君」が強化され、勢力を問わずさまざまなデッキに見られるように。

呉 守成系計略

守成系計略の攻城力減少効果が強力なものになった。特に【SR2】孫権の「守成の連計」が特に強く、攻城兵ですら騎兵以下の攻城力になる。ほかの兵種ではほとんど城ダメージを与えられないぞ。孫権側が一度リードを奪えば、計略を無効化する方法が無いかぎり逆転は困難だろう。



イラスト：那知上陽子



「連計」なのでデッキが限られるが、【SR2】孫権の「守成の連計」は本当に減らなくなる!

呉 徒弓系計略

「徒弓の大号令」の効果時間が延び使いやすくなったが、それだけにとどまらず、カードの向きを変えることで狙う相手を変えられるような変更が加えられている。動きながらサーチするのは少々難しいが、狙いたい相手の兵力を着実に減らせるようになったのは非常に大きいだろう。



イラスト：戸嶋ことみ



集中攻撃で一気に撃破! 麻痺矢系の計略と使うと非常に効果的。

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。各バージョン(シリーズ)のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

流行デッキ紹介

現在はやっているデッキを紹介。併せて対策になるカードも紹介するので、これらのデッキにアレンジを加えるときや、対抗しやすいデッキを考える参考にしてほしい。

陣法桃園デッキ

２種の号令を使い分け、いろいろな状況に対処しよう！

イラスト:風間雷太、タカヤマトシアキ、RARE ENGINE、陸原一樹、CURREN

デッキコンセプト

武力ではほぼ負けることの無い「桃園の誓い」と、妨害、ダメージ計略に強い「受け継ぎし陣法」の二つの号令を軸とすることで、力押しデッキと妨害などを軸としたデッキの両方に対応できるようにしたデッキ。士気がたまって二つの号令を使えるようになってから本領を発揮するデッキだが、総武力もそれほど低くなく、「募兵」を持っている武将が二人いるので開幕も決して弱くない。知力の低い敵武将に対しては【C】諸葛瞻の「小さき落雷」もあるので、「桃園の誓い」の武力上昇をも上回る【SR】呂布の「天下無双」へも対処可能だ。

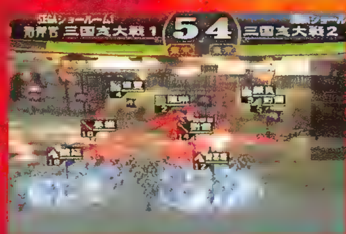
兵法は、「受け継ぎし陣法」の武力上昇値の低さをカバーするため、「蜀軍の大攻勢」がいい。相手のデッキに「勇猛」を持っている武将がいる場合は、「桃園の誓い」中の一騎討ちのリスクを考えて「再起の法」でもいいだろう。



立ち回りと注意点

前述のように、開幕も決して弱くないので、総武力で負けていない場合は開幕から攻撃をかけたい。「魅力」を持つ武将が多いので、ある程度けん制しあっていると、士気が6たまる。そのときに攻めあがっていたら、一気に「受け継ぎし陣法」で勝負をかけるのもありだ。

開幕押し負けたときや、相手の攻めにカウンターを狙いたいときなどは「唯我独尊」の出番。【C】諸葛瞻か【R】関銀屏を犠牲にして巻き返しを狙おう。そのことから【SR】魏延は大事に使いたい。間違っても伏兵は踏まないように。



ダメージ計略が無い相手は「桃園の誓い」で蹴散らせる。だが、一騎討ちの発生が桃園デッキの永遠の課題だ。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】姜維(槍兵/2.5/武7・知7)
【SR】魏延(騎兵/2/武8・武4)
【R】劉備(槍兵/1.5/武4・知7)
【R】関銀屏(槍兵/1/武3・知5)
【C】諸葛瞻(騎兵/1/武2・知8)

陣法桃園デッキ対策

【R】周倉　【C】夏侯月姫



やはりダメージ計略は対策として効果的。少なくとも、早めに「受け継ぎし陣法」を使わせることで、一度城の中に戻って計略の終わり際に号令などでカウンターを仕掛けられる。特に、「落雷」は消費士気が少なめで号令との併用も可能なので対策としては最も優秀といえるだろう。

徒弓麻痺矢デッキ

麻痺矢の大号令＋徒弓の大号令で相手を封殺！

イラスト:風間雷太、戸橋ことみ、陸原一樹、TOHRU、青木梨恵

デッキコンセプト

弓を主体とし、かつ状況に応じた使い分けのできる二種の号令を有するデッキ。

【SR】呂蒙の「麻痺矢の大号令」は消費士気が7と多く、計略のコンボには不向きなのだが、計略の効果時間の長い「徒弓の大号令」との組み合わせならば話は別。士気が12たまったときに、「徒弓の大号令」を先に使用し、そこから1たまったら「麻痺矢の大号令」を使うのだ。

「徒弓の大号令」の効果時間は非常に長く、上記のコンボを使っても「徒弓の大号令」の効果時間のほうが後に切れるほど。戦場中盤でぶつかり合いになりそうなときに「徒弓の大号令」を使えば、相手の号令を誘発することもできる。そのまま城に戻って相手の計略が切れたころにカウンターを狙いたい。兵法は、やはり連環の法が安定する。苦手の騎兵に対処しやすくなるからだ。



立ち回りと注意点

開幕は、防柵を盾に【UC】孫桓の槍でけん制して、士気をじっくりためたい。弓の攻撃をできるだけ一人の敵武将に集めて各個撃破しよう。

士気がたまる中盤以降は、基本的に効果時間の長い「徒弓の大号令」で強化していくのがいい。士気が12たまったら二つの号令によるコンボで攻城を狙おう。攻城する際はあえて武力の高い呂蒙と丁奉を敵城に付けて、そのほかの部隊をフォローに回す形が望ましい。

うまくリードを奪ったら「麻痺矢の大号令」と「守成の名君」で守りきろう。



「徒弓の大号令」使用後は、相手の妨害計略やダメージ計略をまとめて食らわないように分散したい。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】呂蒙(弓兵/2.5/武8・知9)
【R】丁奉(弓兵/2/武7・武6)
【UC】孫権(弓兵/1.5/武4・知6)
【UC】韓当(弓兵/1/武3・知3)
【UC】孫桓(槍兵/1/武3・知6)

徒弓麻痺矢デッキ対策

【SR】張遼　【R】張遼



やはり弓が多いデッキだけあって騎兵の多いデッキだと対処しやすい。とはいえ、士気が12たまってからの計略コンボは危険なので、常に戦線を上げて相手の態勢が整う前に攻め崩してしまいたい。「人馬一体」が使えるなら槍兵を気にせず、連続突撃するだけでいいので展開が楽になる。

6枚大爆進デッキ

圧倒的な大兵力で 敵を一気に押しつぶせ！

イラスト：(上段左から) 島本和彦、広瀬総士、山本章史
(下段左から) 伊藤サトシ、夢路キリコ、masaki



デッキコンセプト

【SR】袁紹の「大兵力の大爆進」の効果を高めるために6枚で構成されており、いずれの武将も有用性の[illegible]計略を所持している。

[illegible]

[illegible]る水計系が厄介。[illegible]るか、単体強[illegible] [illegible]

[illegible]」や【UC】紀霊の「多勢の攻め」[illegible]つつ、陳琳の「檄文」を駆使して攻城を[illegible]術になる。

[illegible]法は「再起の法」か「袁紹軍の大攻勢」で安定だ。

立ち回りと注意点

[illegible]令を使う士気がたまっていない序盤で素武力の勝負をする場合は、最も武力が高い顔良を壁にして袁紹と陳琳で槍撃を、紀霊で突撃を繰り返し決めるのが最も有効。特に敵の主力が槍兵の場合、[illegible]さず撃破しやすい。士気がたまって「先陣の誉れ」を使える状況になればその効果はさらに高いものになる。

士気がたまってからは「大兵力の大爆進」で一気に勝負を決めにいく。ダメージ計略に対しては散開して進軍し、的を絞らせないように。



[illegible]紹が撤退させられた場合は「檄文」をうまく使って攻城を狙おう。これができるかどうかが勝率を大きく左右する。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】袁紹(槍兵/1.5/武5・知5)
【R】顔良(騎兵/2/武8・知3)
【UC】紀霊(騎兵/1.5/武6・知4)
【R】陳琳(槍兵/1/武2・知8)
【C】審配(歩兵/1/武2・知7)
【SR】甄洛(弓兵/1/武2・知5)

6枚大爆進デッキ対策



[illegible]の「大水計」は「大兵力の大爆進」を封じるだけでなく、[illegible]にその威力で大爆進デッキの壊滅を狙うことができるので、有効な対策の一つとして機能する。[illegible]も範囲が広く威力が高いので、袁紹含む複数部隊を撤退に追い込める[illegible]入るデッキは限られるが【UC】荀攸[illegible]有効な対策カードの一つとなる。

多色悲哀デッキ

多種多様な兵種と計略で 悲哀の舞いをサポート

イラスト：(上段左から) 真島ヒロ、岡田芽武、[illegible]
(下段左から) [illegible]、宮澤由佳、[illegible]



デッキコンセプト

多数の勢力で[illegible]ているため[illegible]と少ないが、コスト1の各兵種[illegible]消費士気の少ない計略を持つ武将を多く集め[illegible]とでその欠点を補ったデッキ。総武力だけで見れば十分な武力がある。個々の武力は低いので、槍撃や突撃を生かした攻撃や相手の脇をすり抜けての攻城狙いでそれをカバーすることで、開幕の攻防や力押しにも対処可能。

「悲哀の舞い」中に士気が6またはそれ近くになったら消費士気3の計略を使うことで立て続けに攻めつづけるのが有効な戦法。

また、組み合わせのパターンが豊富で、このほかにも、【C】周倉、【C】李典、【UC】程昱、【C】阿会喃、などを入れ替えて使うことも。

過去の「悲哀の舞い」を使ったデッキと違って「復活」を持っている武将がほとんど居ないので、兵法は「再起の法」が安定だろう。「悲哀の舞い」がつぶされそうと判断したら迷わず使うようにしたい。

立ち回りと注意点

開幕は、何はともあれ防柵を守ることに集中したい。伏兵が二部隊いるので防柵付近に配置しておき、【SR】甄皇后で脇から攻城を狙うなどしてあいての戦力を分散させれば十分に守りきることができるはずだ。

士気が6たまったらなるべく早いタイミングで「悲[illegible]いたい。タイミングよく舞えないときなどは、【R】楽進の「魏武の強兵」や【UC】姜維の「質実剛健」に士気をまわして無駄にしないように。舞い中に士気が余りそうなときも同様だ。



[illegible]った場合は「復活」を持つ金環三結を先行させて最初に撤退させ、総武力を底上げする。続いてだれを撤退させるか決めておきたい。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】甄皇后(騎兵/1/武2・知7)
【R】楽進(騎兵/1/武4・知3)
【UC】姜維(槍兵/1/武4・知4)
【C】羅憲(槍兵/1/武3・知5)
【UC】韓当(弓兵/1/武3・知3)
【C】魏続(弓兵/1/武3・知4)
【R】成公英(歩兵/1/武3・知7)
【C】金環三結(象兵/1/武3・知1)

多色悲哀デッキ対策



[illegible]弱点はやはり舞った[illegible]

[illegible]くなるというわけだ。

新・八卦デッキ

計略への耐性を増した新たな八卦の形

前バージョンで「八卦の陣法」デッキに使われていた【UC】張飛と【C】廖化を、それぞれ【R】[illegible]と【C】諸葛瞻に変えることで相手の計略への[illegible]上げたデッキだ。

相手の妨害には「質実剛健」を、低知力の[illegible]の超絶強化には「小さき落雷」をそれぞれ使うことで消費士気を抑えることができるようになったのが大きなポイントだ。

兵法は、やはり「蜀軍の大攻勢」か「再起の法」が[illegible]有効。「八卦の陣法」の武力上昇値の低さなどの欠点をを兵法でカバーする形がいい。

主軸である「八卦の陣法」を使う士気をためるため、開幕は少し引き気味に戦いたい。強力な槍兵がいるため、開幕で相手の攻めを凌ぐのは難しくない。【R】[illegible]を盾にしての槍撃などで敵の兵力を減らしたい。[illegible]が二部隊とも「募兵」を持っているので戦線を維持しやすく、相手の武将を多く撤退させたらそのまま攻めあがることも十分に可能。行けると判断したら狙ってみよう。

[illegible]たまれば、「八卦」の二[illegible]打ち勝てるので、焦らずじっくり[illegible]デッキの基本だ。



イラスト：masaki、西山優里子、陸原一樹、RARE [illegible] CURREN

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】諸葛亮(槍兵/1.5/武3・知10)
【R】趙雲(槍兵/2/武8・知4)
【R】姜維(槍兵/2/武7・知7)
【R】魏延(騎兵/1.5/武6・知4)
【C】諸葛瞻(騎兵/1/武2・知8)

新・八卦デッキ対策

[illegible]

業炎決死デッキ

ワンチャンスをものにして城を守りきれ！

かなり守備に偏ったデッキで、【UC】沈瑩の「決死の攻城」で奪ったリードを、【SR】周瑜の「最期の業炎」や【UC】孫権の「守成の名君」で守りきるというのがメインの戦術となるデッキ。沈瑩を【UC】小喬にして「流星の儀式」で城ゲージを減らす構成も考えられる。兵法は、「再起の法」か「連環の法」がいいだろう。

一度の城ダメージによるリードを守るのが基本なので、無理に攻める必要はない。総武力はかなり低いので無理に攻めるとあっさりカウンターを取られてしまうので注意が必要だ。沈瑩が城壁にたどりつくチャンスがくるまでは防衛に専念したい。

ただし、相手が無理に攻め上がってきて主力を撤退させたときや、「最期の業炎」の範囲に多くの武将が入って敵軍の壊滅に成功したときは素早く切り替えて攻城を狙いたい。士気を使わずに攻城ができれば「決死の攻城」に回す分の士気を「最期の業炎」や「守成の名君」に回せるようになるので、より守りが強固になる。チャンスがあれば槍兵で攻城を狙おう。

城を守るときは、敵の攻めを途切れさせるためにも、「最期の業炎」での壊滅に重点を置きたい。これで相手を撤退させればしばらくの間攻めて来られないので時間が稼げる。うまく「最期の業炎」の範囲から分散されたら「守成の名君」で攻城力を下げて守りたい。その後、周瑜と孫権の弓で相手の兵力を減らして撤退させよう。



イラスト：川瀬圭一、田口博之、陸原一樹、青木梨恵、安野モヨコ

武将名(兵種/コスト/能力)
【UC】沈瑩(槍兵/1.5/武4・知4)
【SR】周瑜(弓兵/3/武8・知10)
【UC】孫権(弓兵/1.5/武4・知6)
【UC】孫桓(槍兵/1/武3・知6)
【R】呉国太(槍兵/1/武1・知5)

業炎決死デッキ対策

序盤から終盤までうまく部隊を二手に分けて運用し、「最期の業炎」と「守成の名君」をまとめて食らわないようにしたい。片方に「業炎」を撃たせ、もう片方で残りの部隊をけん制する立ち回りを心掛けよう。

計略の対象にならなくなる「質実剛健」や[illegible]、「八卦の陣法」の[illegible]があれば最大の対抗策となる。

全突解除デッキ

西涼の騎馬単デッキが復活の兆し

計略時間が延長され、使い勝手が大幅に向上した【R2】馬超を主軸としたデッキ。【UC】馬騰の計略の効果時間も延長されたので、以前と同様「西方の乱」を守りに使うことも可能になり、あらためて1.5コストの武将に馬騰を採用したのが現在の形。

[illegible]騎馬単にこだわらず思い切ってコスト1の武将を[illegible]にしてしまう形も使われる。これで「大[illegible]」などに対抗しやすくなり、成公英が歩兵な[illegible]わずかに向上させられる。

兵法は[illegible]たい。「神速の大攻勢」が基本だが、相手[illegible]多い場合などは、「車輪の大攻勢」に対抗するために「西涼軍の大攻勢」を選んでもいいだろう。「全軍突撃」+「西涼軍の大攻勢」で武力を上げることで、相手の英傑号令+「車輪の大攻勢」に対抗したい。特に守城時は、「全軍突撃」の移動速度上昇効果により素早く城への帰還と出撃ができるので、兵力を回復しつつ戦いやすく、攻城を阻止しやすい。

騎兵主体のデッキだけに、相手に槍兵がいる場合は戦場中央でのぶつかり合いはあまり強くない。力押しは危険なので、機動力でかく乱して相手を分散させ、隙を突いての攻城や相手の攻めを凌いでのカウンター狙いが主な狙いになるだろう。



イラスト：せがわまさき、TOHRU、ファントム、河崎淳、獅子猿

武将名(兵種/コスト/能力)
【R2】馬超(騎兵/2.5/武9・知5)
【R】張遼(騎兵/2/武7・知6)
【UC】馬騰(騎兵/1.5/武5・知5)
【C】侯成(騎兵/1/武4・知1)
【R】成公英(歩兵/1/武3・知7)

全突解除デッキ対策

騎兵メインのデッキなので、槍兵で対抗するのが基本。車輪系計略は変わらず有効な対策だ。ただし、槍兵には「人馬一体」、車輪には「解除戦法」と、以前に比べ対応力が上がっているのが厄介。兵法「車輪の大攻勢」には「解除戦法」も通用しないので、ここぞというところで使っていきたい。

全国大会予選～エリア決勝に見るデッキ情勢

Ver.2.11を制するのは？

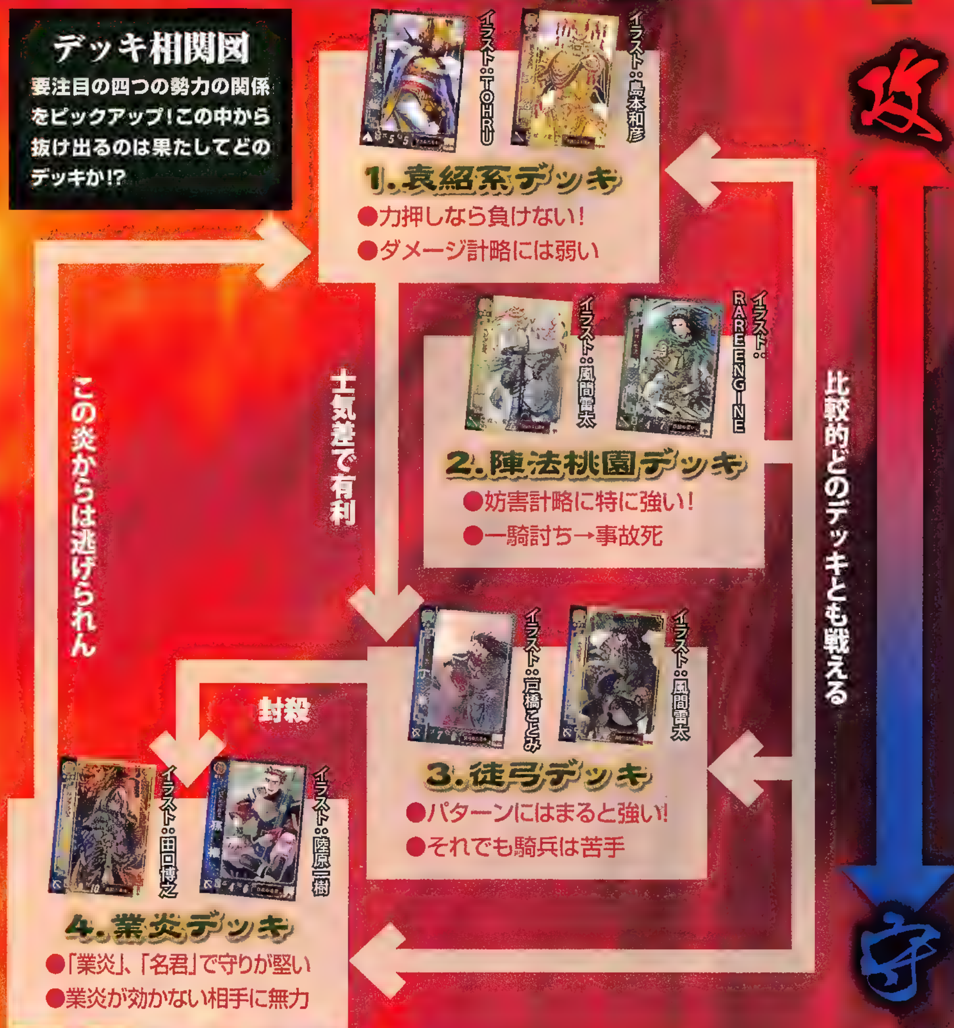
現在注目を集めているデッキのなかでも、これらの関係には注目してほしい。

まず、武力差影響が大きいとされる今バージョンでは袁紹軍が非常に強力。【SR】顔良と【R】顔良、妨害に強い【SR】甄洛、挑発効果を持つ計略を使える【R】陳琳、と、差し替え要員が多くバリエーションも豊富。しかし、全体的に知力が低めで、ダメージ計略に弱い。

桃園デッキは、計略が効かなくなる【SR】姜維の「受け継ぎし陣法」と組み合わせることでいろいろなデッキと戦えるようになったが、万全というわけではない。特に、「落雷」の入った「劉備の大徳」の入ったデッキが苦手。

パターンにはまれば相手を封殺できる徒弓麻痺矢デッキだが、得意な状態に持ち込むための消費士気が非常に多いため、袁紹軍のようにほとんど士気を消費せずに戦えるデッキは厳しい。【SR】甄[illegible]も[illegible]されるのでますます厳しくなる。

「最期の業炎」を使ったデッキは、「受け継ぎし陣法」などの計略の効かない相手や、まとめて効果範囲に入れにくいデッキには弱いが、シンプルな力押しを目的としたデッキには強い。





[illegible]全国大会で上位プレイヤーたちがどのような選択をするのかが要注目だ！

注目デッキはほかにも

上記のデッキ以外でもそのほかのデッキを[illegible]別に見てみたい。

魏は『三国志大戦2』稼働当初から一大勢力を誇った「魏武デッキ」をすっかり見かけなくなったが、いわゆる「神速デッキ」、「攻守自在」を使ったデッキが今回も安定だろう。

蜀の「大徳デッキ」、「八卦デッキ」はいまだ健在。飛びぬけた強さは無いがバランスよくデッキが組めるので使い勝手はいい。

呉は「孫呉の大号令」を使ったデッキにも注目したい。多くの英傑号令が効果時間短縮の変更を受ける中、「孫呉の大号令」は長い効果時間を保っているので相対的に強くなったといえる。

西涼はやはり「全軍突撃」だろう。計略時間が延びたので、武力差をひっくり返せる破壊力と、【R】成公英を使った新たな組み合わせにも注目してほしい。武力上昇が増えた「人馬一体」も要注目だ。

他勢力は、特技「復活」と象兵の仕様の変更、【SR】呂布、【SR】張角の計略変更で前バージョンのままのデッキでは通用しなくなった。だが、それでも使い続けている上位プレイヤーがいるので、どのように時代に対応していくのか期待される。



[illegible]大流行するデッキが見られず、マッチングするデッキのバリエーションが非常に多い。自分なりの工夫をしてみよう。

八卦デッキ

●攻めと守りのパターンが豊富
●袁紹軍や「桃園の誓い」のような武力の力押しが苦手

孫呉の大号令デッキ

●形にはまれば強い
●ため計略なので攻め続けられると厳しい

全軍突撃デッキ

●強力な力押しにも対処可能
●車輪、挑発には相変わらず弱い

太祖愛其才 ～特技講座～



伏兵 -基礎-

今回取り上げる特技は「伏兵」。知力やデッキに居る伏兵の数に応じて配置を変え、効果的な使い方をして無駄にならないようにしたい。

互いの能力を把握して配置せよ！

伏兵は、開幕の攻防でリードを取るための有効な特技。高知力の伏兵は伏兵攻撃のダメージも高く、敵武将を撤退に追い込みやすい。知力が低めの伏兵は、それほど高い効果は期待できないが、相手の主力武将の知力が低いければ、その武将の前進をためらわせることができる。この効果を期待して、デッキに1部隊伏兵を入れておくと開幕の攻防で役に立つ。知力が中途半端だがデッキの総武力を落とさずに伏兵を入れられる【C】蒋琬や、強力な計略を持つ【R】龐統は貴重なのだ。

このように、基本的には高知力の武将が伏兵の力を最大限発揮できるが、相手との知力差によっては知力が低めの武将でも相手の主力を抑えられる。互いの能力を把握して配置しよう。

これを踏まえ、今回は、伏兵の能力や数に応じての基本的な配置と動かしかたを解説するぞ。

伏兵が一部隊のデッキ

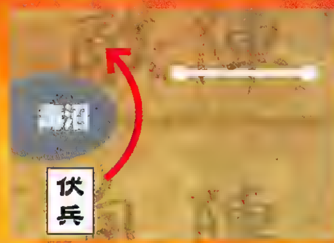
武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】劉備(槍兵/2/武6・知7)
【SR】魏延(騎兵/2/武8・知4)
【R】姜維(槍兵/2/武7・知7)
【C】寥化(騎兵/1/武3・知4)
【R】龐統(槍兵/1/武1・知9)伏兵

こちらに高知力の伏兵がいる場合、相手も当然警戒して、知力の高い武将で伏兵を探しに来る。高知力の部隊に伏兵が発見されてしまうと伏兵の効果があまり期待ず、そのまま開幕で攻め込まれてしまうこともある。そういうときは、あえて味方の後ろに配置し、敵の主力が近付くまで隠しておくのも重要だ。



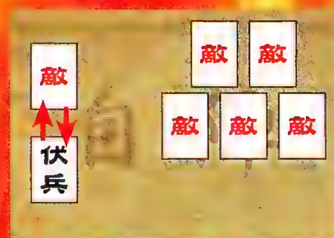
味方の後方に配置しておこう。徐々に前進させ、敵が接触したら味方の攻撃や突撃で逃がさず撃破できるようにしたい。

自陣の左右のどちらか端に配置し、隠れたまま前進して攻城に向かうのも伏兵の有効な使い方。この役目は武力の低いコスト1の武将が担う。



このような……メージ地形や柵に気を付けつつ城に近付けたい。

相手の数が多い場合、伏兵が現れないと数で押し負けてしまうことも。確実に伏兵をぶつけたいところだが、開幕から攻めてくる他勢力の6枚デッキなどは、あえて一人だけ端に配置することも。こちらも伏兵を端に置いて相手の攻城を阻止できるようにしたい。



このようになるのが理想。もし数の多い方に伏兵が当たったらすぐフォローできるように味方は城門前に固めて配置したい。

伏兵が複数のデッキ

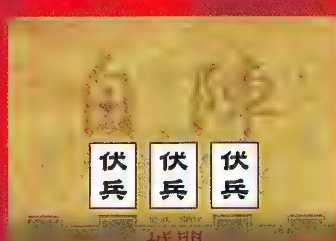
武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】鄧艾(騎兵/2.5/武8・知9)伏兵
【R】郝昭(騎兵/2/武7・知6)
【R】賈詡(騎兵/1.5/武3・知9)伏兵
【R】楽進(騎兵/1/武4・知3)
【UC】程昱(槍兵/1/武1・知7)伏兵

基本配置

【SR】曹操や【SR】鄧艾を主力としたデッキは、伏兵が多くなりがち。主力が伏兵状態では満足に戦うことができないので、序盤で伏兵を出現させたい。相手は伏兵を避けようと左右どちらかに武将を固めて配置しがちなので、伏兵が出てこないまま攻城をされてしまわないよう、自陣の一番手前で、なおかつ真ん中にまとめて配置するのが安全。

真ん中に配置しておけば、相手の動きを見て左右に動き、伏兵以外の味方がフォローしている間に敵武将に接近し、伏兵攻撃を狙うことができる。下手に伏兵を左右にバラバラに配置すると、読みが外れたときに一気に敵城まで持っていかれる可能性もあるので注意。

最初の攻防を凌いで伏兵が残っていたら、そのまま真ん中に戻し、押されているなら自城前に、押しているならそのまま前に出して伏兵を盾に戦線を上げれば、攻めに来た相手、守りに入った相手にそれぞれ効果的に伏兵を当てることができる。味方の数と、撤退に追い込んだ敵の数をよく比べて行動しよう。



開幕はできるだけ後ろに配置したい。盤面上では、カード半分が自城に入るぐらいまで下がっても城には入らないので、丁寧に配置しよう。

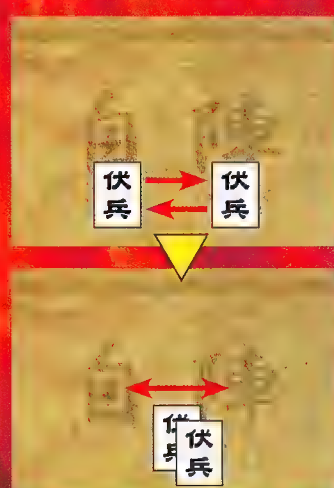


開幕で端攻めしてくる相手でない場合は、低コストの武将を一部隊だけ端に置いておき、隠れて敵城に接近するのも面白い。

伏兵を同時に当てる

知力があまり高くない伏兵でも、複数(現実的には二部隊)同時に当てることで知力の高い武将でも即撤退に追い込むことが可能。複数の伏兵が居るなら狙ってみるのも良いだろう。主力を撤退させられればそのまま一気に攻勢に移れるぞ。

ただし、狙い過ぎて伏兵を避けられてしまわないように注意。城門前で狙うのが安全だ。



まずは左右の近い位置に伏兵を配置しておく。そして開戦と同時にお互いが交錯するように左右に動かし、位置が重なったら……

そのまま二枚同時に左右に操作しよう。動きを止めないように少し大きく動かすことで重なった状態をキープする。

銅雀台

三国投稿演義

7月28日に全国大会が終了し、その熱冷めやらぬ『三国志大戦2』。当投稿コーナーでも、負けじと盛り上がって参りましょう！　各種投稿や熱い企画など、常時お待ちしておりますぞ!!



（二州・青森県　デン助さん）
☆魏後期を代表する才女・【R】辛憲英嬢のちょっとオチャメな一面？　後ろの眼鏡仲間（？）の【R】張悌共々、新発売のムックでご勉強を！



（一州・群馬県　水瀬さん）
☆長江に乗る蜀軍の奔流を、見事せき止めた名将の一人、【UC】孫桓。その手で守りし呉の花々、散らさぬ覚悟に命も賭す！

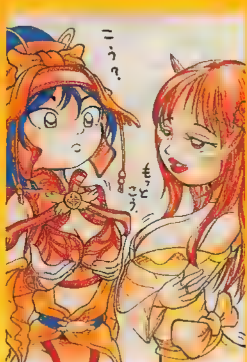
今月の一騎当千



（十一州・福岡県　皐月トミィさん）
☆これはまさに技ありの一枚！　武力やコストの数値が、しっかり二人分の合計値なんですね。裏面のコメントによれば、その計略は「夫が暴れて最後に奥さんが雷を落として止める」と……そ、それが蜀の婦道でござるかッ!?



（一州・高知県　DJ☆虚さん）
☆ちょっとオカマちゃんな【UC】朶思大王様。象兵弱体化にめげず、ぜひ愛をお貫きください！



（三州・宮城県　はなやか涼子君）
☆何太后に回復量アップの秘けつを学……って、【R】鮑三娘の弱体化、その真相はこれかーッ!?

fan114 命がけの推挙

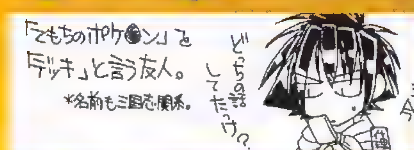
これまた美麗な甘皇后のイラストをいただきました。こんな格好で見つめられたらだれでもイチコロでしょう。さらには次回作を思わせるようなオリジナルの武将カード仕様がいい感じ！　ちゃんと武力・知力・計略範囲が入ったスタイリッシュなデザインに仕上がっていてめちゃカッコイイです！　実際のゲーム中でぜひ使いたい一枚ですね。



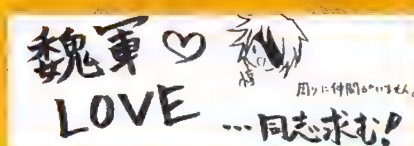
（二州・埼玉県　itotin君）

アンケート 血文字

こちらではアンケートハガキでいただいた、各種投稿をご紹介。今回はイラスト作品の中から、君主の心をじわりと打つ作品をば……。



（一州・愛知県　京也さん）
☆武将をボールとかに入れちゃダメですぞ。



（一州・神奈川県　罠麗音さん）
☆魏軍の大攻勢の声の下、同志集結なるか!?

君主のつぶやき。

大学生になるか、覇王になるか……。

（三州・福岡県　ろーにん君）

涼……10.8%	袁……5.1%
魏……25.9%	蜀……28.1%
呉……23.7%	他……6.5%



蜀が再び台頭し、抜きん出ました！　呉の勢いは少々失速気味かと。

当「銅雀台」では「三国志大戦」をより多面的に楽しむべく、イラストや文章、写真作品の投稿はもちろん、「三国志大戦」に関するものならばなんでも大募集中！　作品掲載ごとに階級が上がり（「今月の一騎当千」と「命がけの推挙」では二階級昇格）、階級が皇帝になると!?　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

データ面を徹底強化！新バージョン対策も充実！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー™



機動戦士ガンダム0083カードビルダー Ver 1.01
■メーカー　バンプレスト
■ジャンル　タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法　フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■発売日　稼働中（2007年3月15日）
■使用基板　Chihiro

新バージョンが稼働し、大きな動きがあった「カードビルダー」。今回はその一翼を担う【コウ・ウラキ（R1）】対策や、さまざまなデータを収録。

まだまだいける!?
援護射撃をフル活用！！

「ブライトとキシリアが弱くなったから援護射撃もあんまり使えないなぁ」と思っている人も多いのでは？ しかし、そんな状況だからこそ、使いこなせばアドバンテージが取れる。その能力を最大限発揮させよう！

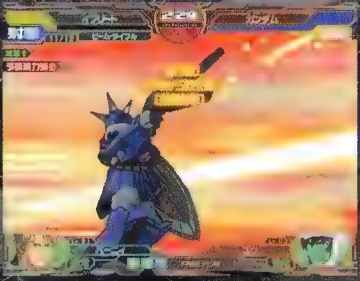
Text：[illegible]

援護射撃の特性

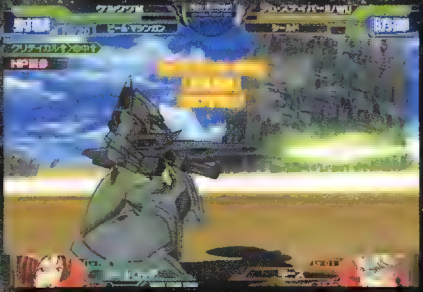
[illegible]の特殊能力で存在する「援護射撃」は、攻撃力を増す上で非常に効果的な支援能力だ。しかし、その命中率やダメージに[illegible]があるのを感じたことはないだろうか？

援護射撃の特性として、「援護射撃を受けているデッキのパイロットやメカ、カスタムの特殊能力効果が援護射撃に上乗せされる」というものがあるのだ。これは、命中率とダメージ、そしてクリティカル率すべてが発動した能力に応じて上乗せされることになる。また、テンションも影響を受け、テンションが高い方が当然命中率が上がる。前バージョンで連邦軍の「指揮」を使ったデッキが非常に強力だったのは、これらのことにより、援護射撃の攻撃力と命中率が跳ね上がっていたためだ。

援護射撃は、これら命中率やダメージが上がるものや、テンションを上げやすいキャラクターと併用することでより高い効果が期待できる。援護射撃を使うときはこれらのことを踏まえた上でデッキを構成するのが良い。また、カスタム【アイナの懐中時計】は援護射撃でも能力が発動してしまうので、懐中時計対策としても使用できる。なお、一部の能力を除き、援護射撃は基本的にビーム扱いなのも忘れないように。【ビーム・コート】などのカスタムでダメージが低下してしまう。



キャラクターの特殊能力とカスタムカードで攻撃力アップの効果を2重に与えることで…



援護射撃は思いのほかダメージが高いので、命中率を上げることでユニットの火力を大幅に上げられる。



[illegible]ことが可能だ！

効果的な使い方

いくら特殊能力が強力とはいえ、発動条件が厳し[illegible]援護射撃をしてくれないと、大きな効果は[illegible]。効果的な援護射撃を期待するなら、テンション以外の特定の条件が整ったら、無条件で援護射撃を発動する」キャラクターと、「同様の条件で特殊能力が発動する」キャラクターやメカと併用する[illegible]も効率がよいだろう。

援護射撃を行なうキャラクターは、連邦軍であれば【コジマ】、【ブライト・ノア（Ver.2）】（以下【ブライト】）。ジオン軍であれば【キシリア・ザビ（Ver.2）】（以下【キシリア】）がそれに当たる。

特に注目してほしいのは【コジマ】だ。コストが低めで艦長としてもますます[illegible]デッキに組み込みやすい。また、カスタムカード【アイナの懐中時計】との相性が抜群で、【アイナの懐中時計】で即死を免れたキャラは少しHPが回復した状態になる。この状態は【コジマ】の援護射撃が受けられる状態でもある。このカスタムを使うだけで、援護射撃の恩恵を高い確率で受けられるのだ。

【ブライト】や【キシリア】を使う場合は、キャラクターやカスタムの発動条件が緩やかなものを使うと良い。基本的に不利な状況でしか使えない能力なので、キャラクターがピンチになったときしか使えないものは[illegible]にするには少々リスキー。【教育型コンピューター】などのカスタムと併用して撃墜されないように注意すれば、その効果によるパワーアップも効果を期待できる。また、コストの調整をして[illegible]ことも可能だ。



発動条件の似た[illegible]で、一度に複数の効果を得られやすい。

援護射撃と組み合わせやすいカード

No.	カード名	付加できる効果	種別
CE-D017	フランシス・バックマイヤー	攻撃力	キャラクター
CZ-D032	バーナード・ワイズマン（R）	攻撃力	キャラクター
CZ-D022	トップ	攻撃力	キャラクター
MZ-D045	ブルーディスティニー２号機	攻撃力・命中率	メカニック
CU-D038	対抗心	命中率	カスタム
CU-D025	教育型コンピューター	命中率	カスタム
CU-D035	強行軍	攻撃力	カスタム

GCB作戦書 カスタムの援護射撃は?:カスタムカード援護射撃は、無条件でその効果が得られるだけにコストが高めで、なおかつ命中率が低い。本人の能力で命中率を大幅に上げられる【アムロ・レイ（R2）】（排出停止）などと使うのが良い。また、艦長を【ニナ・パープルトン】にして【教育型コンピューター】の効果で命中率を上げ、後半逆転を狙うのも面白いだろう。

死中に活を求む！

援護射撃デッキ

ここでは、前ページで紹介した援護射撃の特性をいかしたデッキを紹介。開幕から高い攻撃力を得るので、攻めも守りもこなせる。援護射撃が好きなら使ってみてはいかが？

Text：age

自らを死地へ追い込む！

最初に覚えておいてほしいのが、【ブライト・ノア(Ver.2)】、【キシリア・ザビ(Ver.2)】の[illegible]能力は、わずかでも戦力ゲージが不利であれば[illegible]ということだ。そこで、カスタムカード【強行軍】を[illegible]て、わずかな差を意図的に作ってしまうのがこのデッキの目的だ。戦力ゲージを[illegible]【強行軍】の効果も考え、デッキを編成するときはコスト400に近いユニットは使わず、最大でも[illegible]～360程度に抑えるように調整したいところ。

また、開幕から攻めるために命中率、回避率の上昇において即効性の高い【リンク・システム】を採用。これらでユニットを強化しつつ、援護射撃の命中率を大きく上げるのだ。



リンクシステムの能力で援護射撃を効果的に当てていく。序盤[illegible]デッキだ。

連邦



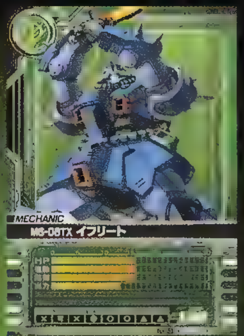
ME-D055

回頭性能の高さが魅力の汎用メカ。機動力が低めなので、防御重視を使った立ち回りを。

×3

ジム・カスタム

ジオン



MZ-D042

地上でコストをはるかに上回る活躍が可能な高性能メカ。格闘だけでなく射撃もこなせる。

×3

イフリート

カスタムカード



CU-D035

強行軍

単純に戦力ゲージを減らすだけでなく、攻撃力アップも期待できるのがポイント。



CU-D030

リンク・システム

味方が撃墜されると効果が減少するものの、効果は高め。開幕の立ち回りが重要。

艦長カード



CE-D005

ブライト・ノア

艦長としての能力は一級品。なお、母艦の「ホワイトベース」と相性が良い。



CZ-D006

キシリア・ザビ

こちらは母艦「ザンジバル」と相性が良い。所持していたらできるだけ乗せよう。

基本戦術

何はともあれ、まずは【強行軍】で予備戦力ゲージを減らすことから始まる。【強行軍】を付けたユニットは開幕時にできるだけ最前線に立ち、防御重視で向かって来る敵の迎撃を行ないたい。

うまい具合に【強行軍】が発動したら、艦長から援護射撃の恩恵が受けられる。ここで攻勢に転じる[illegible]、焦って素直に攻撃するのはやはり危険。[illegible]じわじわと攻めよう。

ただし、[illegible]を意識し過ぎて守りに入るのはあまり[illegible]ではない。このデッキは、戦力ゲージが負けているところから始まるので、確実に敵機を撃墜する必要がある。[illegible]の攻撃でも援護射撃があり、[illegible]に期待できるので、自身の母艦を守りつつ相手を追い込もう。また、可能であれば援護射撃の恩恵を受けているときに、[illegible]ユニットに満遍なくダメージを[illegible]。そうすることで敵を1機撃墜したとき、[illegible]一気に戦局を有利にすることができるからだ。

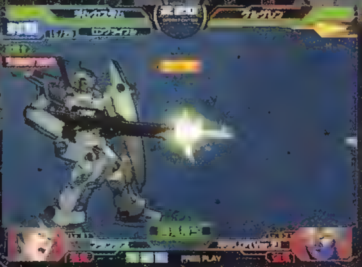
無理をしなければ[illegible]苦労はしないはず。ただし、その後は援護射撃を受けられないので、やはり「リンク・システム」の補正を生かして、焦らず追い詰めていくのが理想だ。



このような状態に追い込んでから1機撃墜できれば理想。向かって来る敵を[illegible]すれば[illegible]ほど難しく無いはずだ。



[illegible]母艦にも[illegible]援護射撃[illegible]に反撃で高いダメージが期待できる。



[illegible]利な状況に変化[illegible]した[illegible]

オススメキャラ



CE-S001

シロー・アマダ



CZ-S003

アイナ・サハリン

「強行軍」に加え「捨身の覚悟」が発動すれば、大ダメージが狙えるのでオススメだ。

GCB作戦書

差し替えのススメ：味方がやられてしまうとリンク・システムの効果が低下することに不安なら、うち1機は「対抗心」や「教育型コンピューター」を使うのも悪くない。

リンク・システムの秘密：上記のメカの使用の理由はリンク・システムの性質にある。この効果は、敵軍に同じメカが居ても発動する。人気メカを使えば、同軍対戦で効果が上乗せされ[illegible]。

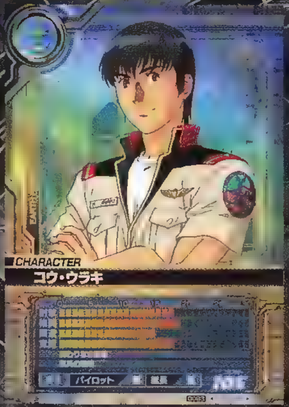
あのカードをクラッシュ！！
強力なカードにはコレで対抗！

現バージョンになって、いろいろなカードが台頭している。ここではその強力なものの一部の対策を紹介する！

Text：[illegible]

特殊能力を封じよ！

CE-D039



コウ・ウラキ（R）





[illegible]撃で迎撃して先手を取れば【コウ（R）】の能力は発動しない。相手との[illegible]によっては自ら仕掛けても良い。

[illegible]している可能性もあるので[illegible]

POINT 高コスト機の立ち回りに注意

[illegible]、[illegible]コストのユニットを、[illegible]に[illegible]ないことが重要だ。連邦軍との対戦になった場合、[illegible]【コウ・ウラキ（R）】が居る可能性を考慮して、最初は前線に立たないようにする。

もし、【コウ（R）】が居て、キッチリ【ハロ】も装備していたら開幕から一気に攻め崩される可能性もある。とにかく慎重に動こう。そこで、【コウ（R）】の攻撃をコストの低いほうのメカに受けさせることができたら、高コストユニットも攻撃に参加。高コストユニットが攻撃をしたら、【コウ（R）】に狙われないように後退し別の味方で迎撃、と繰り返して【コウ】の動きを封じていこう。

POINT デッキにひと工夫

【コウ（R）】の特殊能力「新兵の[illegible]地」は、相手の[illegible]コストのユニットがまったく同じコストだった[illegible]発動しない。デッキを構築する際に、細か[illegible]同じコストにすれば、それだけで対策に[illegible]、[illegible]機をすべて同じコストにすることで、[illegible]まで能力が発動しなくなる。対処が苦手なら調整してみよう。前ページのデッキのように、[illegible]ると調整しやすい。



コストの[illegible]パイロットを【イフリート】などのコストが低[illegible]も優秀な[illegible]コストのパイロット[illegible]なメカに[illegible]効だ。

まずは身包み剥いでしまえ！？

[illegible]（CU-0037）



ラスト・シューティング

じっくり武器を破壊

現バージョンでも強力な【ラスト・シューティング】だが、その能力は攻撃重視時に、最も[illegible]効果を発揮する。そのため、効果の発動を狙ってくるときは攻撃重視にしていることが多い。それを防御重視で迎撃し、



相手の武器を壊してしまうのが対策としては最も有効。武器さえ無くなれば怖くない。

【ラスト・シューティング】の能力に期待して、火力を高くすると、防御面がおろそかになることも多いので、防御重視の攻撃でも十分なダメージを与えられることが多い。もし[illegible]が発動してしまっても、シールドがあれば防御することができる。命中率を度外視して、あからさまに攻撃力の[illegible]でいるユニットを発見したら、【ラスト・シューティング】[illegible]優先的に武器を破壊しよう。

焦らず、じっくり詰めていこう

MZ-D056



ガンダム試作2号機

ごり押し厳禁！

【ガンダム試作2号機】（以下【GP-02】）の対策だが、攻め[illegible]こと。「アトミック・バズーカ」を撃たせまいと攻め急ぐと護衛機にやられてしまうこともあるし、【GP-02】の[illegible]ので こちらが消耗してしま



う。焦らずに護衛から片付けることに集中しよう。もし、「アトミック・バズーカ」の発[illegible]になったら、[illegible]するか味方を分散させて被害を減らすことを考えよう。[illegible]まうのは、むしろ[illegible]。

また、[illegible]パイロットが[illegible]たら、[illegible]でシールドの破壊を狙いたい。[illegible]ことに[illegible]、[illegible]なフィールド[illegible]ことがなくなる。[illegible]でも、シールドを破壊してしまえば、[illegible]。

GCB作戦書 ガンダム試作2号機対策補足：ジオン軍は、シールド（ガンダム試作2号機）】を装備しておくことで、「アトミック・バズーカ」の被害を最小限にできる。シールドとしても全シールド中、最も強度があるものなので、【GP-02】以外が装備しても意味が無いというわけではない。戦闘シミュレーターでの対戦になる可能性を考慮し、コストに余裕があれば装備しておくのも悪くないだろう。

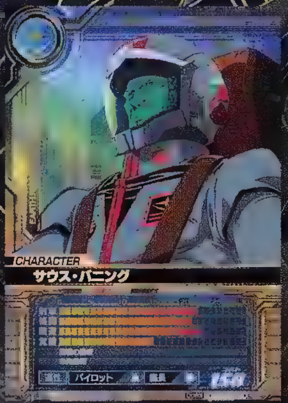
まだまだある

変更点ピックアップ！

ここでは、前回紹介しきれなかった変更点と、新たに判明した変更点をピックアップ。劇的なパワーアップを果たした【サウス・バニング（R）】を中心に紹介するぞ！

Text：age

その姿まさしく「猛者」!!



CE-D047

サウス・バニング【R】

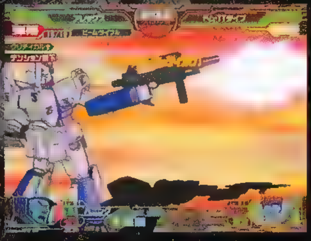
少数精鋭部隊を率先するエース！

【サウス・バニング【R】】の特殊能力「歴戦の猛者」は、現バージョンから戦場に居る人数が相手より少ないほど、味方全員のロックオン速度が上昇するように変更された。そのため、2機小隊で3機小隊と当たったときは、人数差を覆せるほどのすさまじい能力に変貌したといえる。

もともと、もう一つの特殊能力「率先垂範」のテンション上昇率がまずまずだったので、使い勝手はかなり良くなった。

基本的には、前述のように2機小隊で組んで出撃するのが能力を発揮しやすくて効果的。コストに余裕があるなら、あくまでバニングの能力は保険として、3機編成で出撃しても問題は無い。1機落とされても逆転の可能性はあるので、主軸を別のキャラにしてデッキを構成すれば、安定した勝率も期待できる。

搭乗メカは2機編成なら思い切り高コストのメカを、ほかにエースが居る2機編成の場合や、3機編成以上であればやはり【ジム・カスタム】が良い。コスト395以下に抑えやすいので撃墜時の被害が少なくてすむ。



テンションを上げやすいので「マグネット・コーティング」を搭載したメカとの相性も良い



CU-D015

生存本能



CE-D014

ハロ

ロックオン速度を早くするカードをさらに使い、2重の効果で素早くロックオンするのが面白い。「生存本能」は3機編で使えば追い込まれたときにすさまじいロックオン速度になる。艦長を【ブライト・ノア】や【レビル】にできればさらに有効だ。

その他の変更点もチェック！！

まず、一部のキャラクターのパラメーターに関してだ。前バージョンでは、コストに比べ強かったキャラや、逆にコストに比べ少し弱いと思われていたキャラはそれぞれコストに見合った能力に変更されている。これについては、59ページでピックアップしているのも参考にしてほしい。

【ガンダム試作3号機ステイメン】は、HPが増加している。前回ほどもろくないので、より頼りになるメカになっている。

【アッザム】のアッザムリーダーは、サイコミュ兵器同様サークルの追尾速度がアップ。水中の相手に攻撃できないのは相変わらずだが、多少使い勝手が良くなった。遮蔽物の多いステージで使おう。

「ラスト・シューティング」で猛威を振るった【半壊ガンダム】は、HPと回頭速度、そしてビーム・サーベルの攻撃力がダウンした。コストの低さを生かした、相打ち狙いの行動が取りにくくなったので、効果的に使うためには多少慎重な立ち回りが必要になっている。

パワーアップ特別企画

サイコミュ兵器を使いこなせ！！

祝！ パワーアップ記念！ と、いうわけで、ニュータイプの特権、サイコミュ兵器の使い方を解説したい。これらを使ってジオン軍のニュータイプの力を見せつけよう！

まず、サイコミュ兵器を持ったメカを使う際に気を付けてほしいのが、（いきなりつまずいてしまうような話になるが）障害物の多いステージのみ使うようにすることだろう。「0083」は、機動力に優れたメカが多いので、はっきり言って逃げ切れません（笑）。

遮蔽物越しに攻撃できる特権をフル活用して、相手を寄せ付けないように動くのが安全だ。

続いてカスタムカードの選択。サイコミュ兵器のもう一つの特権は、「自動で相手を追尾してくれる」こと。そのため、動きを止めている間に効果を発揮するカスタムと相性が良いのである。これらのカスタムカードの効果は非常に大きいので、ぜひ一緒に使ってほしい。



こんなポジションに配置して敵機を迎撃すると面白い。母艦を近くに置いて補給の効率を上げてやろう。補給の早い艦長ならさらに良い



CU-D037

定置迎撃



CU-D018

くすぶる闘志



【くすぶる闘志】は特に使いやすい。攻撃重視のまま停止し、ほかのユニットと連動してロックオンするといい。最大値であれば、母艦のHPを一気に減らせるだけの破壊力になるので、母艦を盾にする相手にも有効なのだ。

GCB作戦書 【アッザム】はどうなの?:【アッザム】であれば、ちょっと面白い使い方もできる。遮蔽物の多いステージで出撃し、【くすぶる闘志】をはじめから持つ【ケリィ・レズナー】を乗せ、カスタム枠【定置迎撃】にしてしまうのだ。攻撃重視で動きを止めている間はロックオン速度、攻撃力、どちらも通常より高い能力を発揮することができる。

あのカードの能力値変化はどれくらい？
カスタムカードの能力

「カスタムカードの能力上昇値ってどのぐらいなのだろうか？」そう思う人も多いだろう。ここでは、上昇する能力ごとにピックアップ。これを参考に目的に合わせて選んでほしい。 Text：age

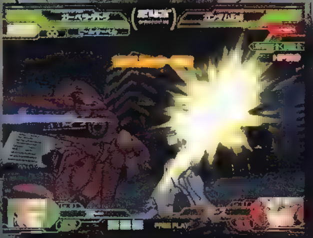
カスタムカードの重要性

カスタムカードはユニットの能力を上昇させる貴重なカード。これらの能力を把握した上で装備させることで、命中率などの特定の能力に限ればユニットにコスト以上の能力を付加することが可能だ。

また、キャラクターの特殊能力と併用することで能力発動時の効果をさらに強力なものにするなど、キャラやメカに応じてさまざまな組み合わせも考えることができる。

ここでは、命中率、回避率、攻撃力、回頭速度、移動速度の5つのカテゴリーの上昇するもののうち、いくつかをピックアップする。組み合わせの参考にしてほしい。

なお、A、B、Cの段階に加え、その中でも能力が高いものにプラス、低いものにマイナスが付いている。あくまで目安として把握しておこう。



攻撃力

すべての攻撃の攻撃力が上がるものはそれほど数がなく、無条件で上昇するものに至っては皆無。何かしらのリスクを負うのでデッキの構成をしっかり考えて使いたい。なお、【強化外装甲】など、攻撃の種別ごとに上がるものはすべてCクラスだと思ってほしい。

カードNo.	攻撃力	効果
CU-D033	伏兵	B-
CU-D034	精鋭部隊	B-
排出停止	ジェネレーター出力調整α	B-
排出停止	ジェネレーター出力調整β	B-
CU-D035	強行軍	C+

PICKUP CU-D033



初期から愛用され続けているカード。強力な効果だが、伏兵が付いているメカは性質上非常にもろいので、防御力アップの効果はあまり期待しない方がいい。効果を最大限活かすため、遠距離用で攻撃力の高い武器を持たせて戦いたい。

命中率

命中率が上がるカスタムカードの中では、排出停止カードの【覚醒】が飛び抜けているが、発動条件が厳しいのが悔やまれる。【コウ・ウラキ】などに付けると効果を発揮しやすい。【教育型コンピューター】は最大値のときは全カスタム中最も命中率が高くなる。

カードNo.	命中率	効果
CU-D025	教育型コンピューター	C～A
排出停止	覚醒	A-
CU-D037	定置迎撃	B-
CU-D038	対抗心	B
排出停止	出力リミッター解除	B

PICKUP CU-D038



発動条件が分かりやすく、使いやすい。命中率の上昇値も高め。母艦を狙うときは、マップ上でも機銃ダメージを受けるので、最初の攻撃でほぼ対抗心が発動する。母艦を狙いたい人はこれを付けてみるのもアリ。攻撃力の高いカードと併用しよう。

回避率

リンクシステムは、回避率の上昇率が高め。1段階でBクラス程度の回避率上昇値が期待できるので同じメカ3機で編成するなら1機には付けておいて損はしないはずだ。排出停止の【共鳴】は【伏兵】同様低コストのパイロットと相性が良い。【伏兵】よりも狙って発動させやすい。

カードNo.	回避率	効果
CU-D028	ＥＸＡＭシステム	A+
排出停止	自動回避プログラム	A
排出停止	共鳴	B+
CU-D038	対抗心	B
CU-D030	リンク・システム（×1）	B-

PICKUP 排出停止



回避率の上昇率が高く、テンション弱気で回避率が下がっていても十分な効果。【コウ・ウラキ(UC)】などのテンションの下がりやすいキャラを、【マグネットコーティング】を搭載したメカに乗せることで意図的に発動させることも。

クリティカル発生率

排出停止の【マグネットコーティング】はリスクがある分上昇率は高め。【アレックス】などを使えばその効果は実感できるであろう。なお、クリティカル発生率はキャラクターの覚醒に影響を受ける。これらはニュータイプのキャラに付けると特に効果が高いぞ。

カードNo.	クリティカル発生率	効果
排出停止	チャージ式スナイプセンサー	B～A
CU-D028	ＥＸＡＭシステム	A-
排出停止	共鳴	A-
排出停止	マグネット・コーティング	A-
CU-D038	対抗心	B-

PICKUP 排出停止



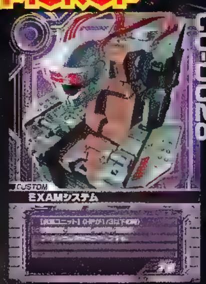
【ジム・スナイパーⅡ】などに搭載されているものと同じ。×10までチャージしたときはほぼすべての攻撃がクリティカルになると思ってよい。これを付けたメカは不用意に撃墜されないようにじっくり戦い、後半の爆発力に期待するのがいい。

移動系

無条件で移動速度が上がる【オプションブースター】は効果がやや低めだが、【オプションスラスター】は非常に高い効果を持つ。【ガンダム Ez8】や【リックドムⅡ（プロペラントタンク仕様）】など、回頭性能のみ若干不安が残るようなメカに付けることで非常に安定した機動力を発揮できるようになる。

カードNo.	移動系	効果
CU-D028	ＥＸＡＭシステム	移動A 回頭A
排出停止	オプションスラスター	回頭A
排出停止	駆動系チューニングα	移動B 回頭C
排出停止	駆動系チューニングβ	移動B 回頭C
CU-D007	オプションブースター	移動B-

PICKUP CU-D028



移動速度といったらコレだろう。発動条件が厳しいだけにその上昇率は他の追随を許さない。「側方、後方移動時の速度減衰なし」の能力を持つメカに付けることで桁外れの機動性を発揮する。HPの多い【ガンダム試作2号機】が特にオススメ。

GCB作戦書 防御力に関して：防御力は、すべての攻撃に対して防御力が上昇するものがほとんど無いので今回は割愛した。なお、【自動回避プログラム】がAクラス、【ルナ・チタニウム合金】がCクラス、【耐熱装甲】がAクラス、それを除く各種別ごとに防御力が上がるカードはBクラスだと思おう。

あの武器の威力に迫る！
固定武装の威力は？

ここでは、MSの固定武装にスポットを当ててみたい。機動、攻撃、防御の各攻撃について、上位に位置する装備をピックアップして発表！ 威力だけでなく、命中にも注目だ。 Text：C・LAN

威力と命中で見る固定武装



固定武装やウェポンの強さは、視覚的に判断できる射界と総弾数からそのイメージを喚起しやすい。しかし、たとえば同じように見える固定バルカンやビーム・サーベルでも、MSによって攻撃力や命中率に差があるのだ。こうした数値は、概ね原作設定のイメージを踏襲しているが、必ずしもそれらをすべて把握している人ばかりではないだろう。ここでは、固定武装の中から攻撃力が高いものをピックアップして紹介しよう。命中に関しては、【ソーラ・システムII】、【ソーラ・レイ】などのエネルギー照射系、【ガンダム試作2号機】のアトミックバズーカ、【ザク・フリッパー】などのカメラ・ガンが例外的に最大となる命中30という数値を持っている。これらの攻撃は回避補正を0と仮定した場合、ほぼ必中の攻撃となっていると考えていい。

攻撃重視

ME-D040



基本は1発しか撃てないが、高い命中率も併せ持つ。味方を巻き込まないように注意。

最大攻撃力は【ガンダム4号機[bst]】。次いでガンキャノンII系（19～23）、ガンタンク系（20～21）、【フルアーマー・ガンダム】（20）、バズーカ仕様ジム系（19）、【ケンプファー（フル装備仕様）】（18）と続く。【アレックス】はバルカン系では突出しており、【ガンダム5号機[bst]】、【ゲルググ・キャノン】に匹敵。参考までに通常の頭部バルカンは5～7、【ガンダム試作2号機】、【ガーベラ・テトラ】が13となっている。

カードNo.	カード名	固定装備名	威力	命中
ME-D040	ガンダム4号機[Bst]	メガ・ビーム・ランチャー	29	20
ME-D015	ガンキャノンII	ビーム・キャノン	23	16
ME-D005	ガンタンク	キャノン砲	21	12
ME-D003	ガンダム（最終局面仕様）	ビーム・ライフル	20	16
ME-D042	アレックス	腕部ガトリング・ガン	17	18

機動重視

MZ-D056



通常のビーム・サーベルは攻撃14、命中20。ゲルググ系全般や【アレックス】と同等だ。

最も攻撃力が高いMSの機動攻撃は【ガンダム試作2号機】の高出力モード（クロニクル版を含む）。次点は攻撃力15の第二グループとして存在し、ビームジャベリン投擲系ガンダム、GP01系ガンダムがここに属する。表に挙げたもの以外にも、【ギャン】、【イフリート改】、【ゴッグ】のほか、ゲルググ系では唯一排出停止版の【シャア専用ゲルググ（MZ-0010）】がこのグループ。ちなみに、命中20は最高クラスの数値だ。

カードNo.	カード名	固定装備名	威力	命中
MZ-D056	ガンダム試作2号機	高出力ビーム・サーベル	17	20
ME-D002	ガンダム（ビーム・ジャベリン仕様）（系統）	ビーム・ジャベリン投擲	15	16
ME-D033	ピクシー	ビーム・ダガー×2	15	20
ME-D048	ガンダム試作1号機（系統）	ビーム・サーベル	15	20
MZ-D057	ガーベラ・テトラ	ビーム・サーベル	15	20

防御重視

ME-0032



新Ver（ME-D014）の攻撃重視と同じ。スロットは一つしかないがパフォーマンスは高い。

攻撃重視と重複するものは、ここでは除外している。サイコミュ機を除くMSでは【フルアーマー・ガンダム（ME-0032）】がトップ。2位の【ザメル】と3位の【ガンタンク】は、攻撃重視がほぼ同等だったのに対し、防御重視では確たる差が付いている点が特徴。【グフ飛行試験型】以下は、【ガンタンク】、【ズゴックE/JP】、【ハイゴッグ/JP】（14）、【ケンプファー（フル装備仕様）】とブルーディスティニー系（13）と続く。

カードNo.	カード名	固定装備名	威力	命中
ME-0032	フルアーマー・ガンダム	2連装ビーム・ガン	20	16
MZ-D058	ザメル	ミサイル・ランチャー	19	14
MZ-0038	ガンタンクII	4連装ロケット&3連装ミサイル	16	14
MZ-D012	ゾック	頭部メガ粒子砲	17	12
MZ-0066	グフ飛行試験型	フィンガー・バルカン	15	18

PICKUP MA、サイコミュ兵器の攻撃力

攻撃力だけを見れば、MSよりも特定のMAが持つメガ粒子砲などの固定武装の方がはるかに高い。ここでは、上記のランキング対象からあえて外したMA、サイコミュ機、支援機の中から特徴的な固定武装を持つ機体をピックアップ。これらの機体は盾を持てないという問題もあり、通常のMSに比べると敬遠されがちだ。しかし、潜在能力は決して低くはないので、使い込んでみる価値は十分にあるぞ。

カードNo.	カード名	固定装備名（攻撃重視）	威力	命中	固定装備名（防御重視）	威力	命中	固定装備名（起動重視重視）	威力	命中
ME-D007	Gアーマー	ー	ー	ー	ビーム・キャノン	19	16	機首ミサイル	14	16
ME-0067	ボールK型	ー	ー	ー	キャノン砲	19	13	キャノン砲	19	13
MZ-D014	ビグロ	クロー	14	18	メガ粒子砲	16	16	ミサイル	19	14
MZ-D017	ビグ・ザム	格闘	14	13	大型メガ粒子砲	27	11	メガ粒子砲（360度ワイド攻撃）	18	19
MZ-D018	エルメス	ー	ー	ー	ビット	14	16	メガ粒子砲	20	16
MZ-0029	ガトル	ー	ー	ー	大型ミサイル	23	16	ミサイル	11	16
MZ-D021	カーゴ爆弾	爆弾（自爆）	30	30	無反動砲×3	15	12	無反動砲×3	15	12
MZ-0075	パーフェクト・ジオング	格闘	12	13	有線制御式メガ粒子砲×2	15	16	頭部&腰部メガ粒子砲×2	23	16
MZ-D040	アプサラスIII	ー	ー	ー	収束メガ粒子砲	27	11	拡散メガ粒子砲	21	18
MZ-D060	ヴァル・ヴァロ	クロー	15	18	大型メガ粒子砲	16	16	ミサイル・ポッド	19	14

GCB作戦書 クロニクル版のカードには、排出版のカードと完全に同一のカードや、装備やパラメータが若干異なる同機体のカードが少なからず存在する。こうしたコンパチ仕様のクロニクル版カードは全体的にコストが割高な傾向があるが、実は優遇されている面もある。それは命中率。固定武装の命中率は、クロニクル版の方がわずかに高く設定されている場合が多いのだ。

前回に引き続き、データを掲載!!

ウェポン&固定武装データ(排出停止版)

排出停止カードの固定武装とウェポンの射界と総弾数データを掲載。クロニクル版やPR版カードも追記。

Text : C・LAN

今回は武装データ集の後編として、排出停止、クロニクル版、プロモーション版を掲載しよう。【ビーム・ライフル】や【シールド】のように、同名ウェポンにもさまざまな種類が用意されている本作。こうしたカードを入手したい場合は、適性MSやカードNo.もしっかり覚えておこう。

機動重視

大半の格闘攻撃が該当するA1は【ワイドレンジスコープ】[illegible]ことで180度の射界になる。[illegible]い二刀流、ビームナギナタなど[illegible]なら、やや後方までカバーできるようになるので、[illegible]を掠める[illegible]掛けやすくなる。【ゲルググ・キャノン】など固定武装が強力なMSにオススメのカスタムカードだ。



サーベル・斧系 A
大多数のMSが持つ扇状の射界。接近戦の要となる攻撃だ。



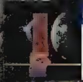
ハンマー系 B
前方直線上を攻撃する。威力が高い格闘攻撃に多い射界。



ジャベリン系 C
投擲タイプのビームジャベリン、岩投げの武装が持つ射界。

攻撃重視・防御重視

[illegible]は、大別すると[illegible]できる。このうち[illegible]ビーム・ライフル系は、さらに[illegible]タイプに細分化される。手元が[illegible]しまうと、H、Iのウェポンは、接近されると格闘以外の攻撃手段がなくなってしまうため、バルカンなどの固定武装を持つ機体で運用するか、二つ目の武装としてFの範囲を持つものを装備させたい。後者の場合は、固定シールドを持つ機体を選ぶことでより対応力が高まる。



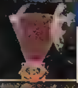
ロングレンジ系 D
横幅が狭くロックオンしにくいが、威力は高いものが多い。



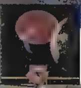
バズーカ系 E
大きく縦に長いタイプと横に広いタイプの2種類に分かれる



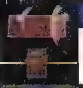
マシンガン系 F
標準的な固定武装の射界。手元をカバーできるのが最大の長



ビーム・ライフル系 G
狭く長い扇状の射界で、防御重視は先手を取るのに有効。



キャノン系 H
遮蔽越えの性質を持つ長距離武器の射界。2種類に分けられる。



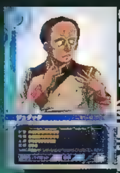
ランチャー系 I
ミサイルやランチャーなど高威力の実弾系武器に多い射界。



特殊系 J
D～Iに該当しない例外的な射界。核やエネルギー兵器など。

パイロットのパラメータにも注目!

新バージョンが稼動して早1カ月。前号と今号で主な変更点を紹介してきたが、誌面では掲載しきれないほどの細かな変更も多数加えられている。そのうちの一つがキャラクターカードのパラメータで、一部のキャラクターに変更が施されているのだ。その詳細はここでは明かせないが、コストパフォーマンスが高く、これまで使われ過ぎていた感のあるキャラクターは引き下げられ、その逆にほとんど見かけなかったようなキャラクターは強化されているという傾向があるようだ。テンション上昇系の能力が全体的に底上げされたこともあり、【コウ・ウラキ(R)】などに注目が集まりがちな昨今だが、今まで使ったことがないキャラクターもいろいろと試してみれば、思わぬ発見があるかもしれない。

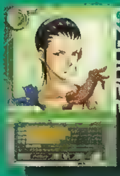

CE-0027(排出停止)


CE-D024


CE-D038


CZ-D012


CZ-D016


CZ-D022

No.	カード名	機動 射界	機動 弾数	攻撃 射界	攻撃 弾数	防御 射界	防御 弾数
■連邦軍メカニック							
ME-0002	ガンダム(マグネット・コーティング仕様)	A1	∞	F	20	F	20
ME-0003	ガンダム(背部シールド装備仕様)	A1	∞	F	20	F	20
ME-0004	半壊ガンダム	A1	∞	—	—	—	—
ME-0006	ガンキャノン108号機	A1	∞	H2	16	F	10
ME-0007	ガンキャノン109号機	A1	∞	H2	16	F	10
ME-0010	Gブル	—	—	G1	16	G1	16
ME-0011	Gスカイ・イージー	—	—	I	12	F	30
ME-0014	ボール	—	—	H2	10	H2	10
ME-0015	コア・ファイター	—	—	I	12	F	30
ME-0017	コア・ブースター005号機	—	—	G1	12	I	6
ME-0018	コア・ブースター006号機	—	—	G1	12	H1	9
ME-0019	トリアーエズ	—	—	F	30	F	30
ME-0020	TINコッド	—	—	I	12	F	30
ME-0021	セイバーフィッシュ	—	—	I	24	F	30
ME-0022	フライ・マンタ	—	—	H1	16	I	18
ME-0023	デプ・ロッグ	—	—	H1	16	I	8
ME-0024	ドン・エスカルゴ	—	—	I	16	F	30
ME-0025	ファンファン	—	—	I	40	F	30
ME-0026	ディッシュ	—	—	F	30	F	30
ME-0027	パブリク	—	—	I	36	E2	2
ME-0028	61式戦車	—	—	H2	20	H2	20
ME-0029	ミサイル・ランチャー・バギー	—	—	I	40	I	40
ME-0030	プロトタイプ・ガンダム	B	∞	F	15	F	15
ME-0032	フルアーマー・ガンダム	A1	∞	H2	8	F	10
ME-0034	ガンキャノン(スプレー・ミサイル・ランチャー仕様)	A1	∞	I	20	F	10
ME-0035	ガンキャノン重装型	A1	∞	H2	20	F	10
ME-0036	ガンキャノン重装型(ビーム砲換装タイプ)	A1	∞	E2	10	F	10
ME-0038	ガンタンクII	—	—	H2	10	G1	35
ME-0039	ジム先行量産型	A1	∞	F	10	F	10
ME-0040	ジム・ライトアーマー	A1	∞	—	—	—	—
ME-0043	ジム・キャノン(リド・ウォルフ専用機)	A1	∞	H2	6	F	10
ME-0044	ジム・キャノン(北米戦域仕様)	A1	∞	H2	6	F	10
ME-0052	ジム(バズーカ装備仕様)	A1	∞	E1	4	F	10
ME-0054	陸戦型ガンダム(シールド未装備仕様)	A1	∞	G1	10	G1	10
ME-0055	陸戦型ガンダム(砂漠戦仕様)	A1	∞	G1	10	G1	10
ME-0056	陸戦型ガンダム(降下パック仕様)	A1	∞	G1	10	G1	10
ME-0059	ガンダムEz8(シールド未装備仕様)	A1	∞	G1	10	F	10
ME-0061	ガンダムEz8(ウェポンラック仕様)	A1	∞	G1	10	F	10
ME-0062	初期型ジム	A1	∞	F	10	F	10
ME-0064	陸戦型ジム(シールド未装備仕様)	A1	∞	—	—	—	—
ME-0065	陸戦型ジム・スナイパー	A1	∞	—	—	—	—
ME-0066	量産型ガンタンク	A1	∞	H2	8	G1	16
ME-0067	ボールK型	—	—	H2	16	H2	16
ME-0068	ジェット・コア・ブースター	—	—	H1	1	F	30
ME-0069	ホバー・トラック	—	—	F	30	F	30
ME-0070	ホバー・トラック(降下パック仕様)	—	—	F	30	F	30
ME-0075	ソーラ・システム	—	—	J	∞	—	—
ME-0078	ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用機)	A1	∞	—	—	—	—
ME-0092	ガンキャノン量産型(ホワイト・ディンゴ隊仕様)	A1	∞	H2	12	F	10
■連邦軍ウェポン							
WE-0002	ハイパー・バズーカ(ガンダム)	—	—	E2	8	E2	8
WE-0003	ガンダム・ハンマー	B	∞	—	—	—	—
WE-0007	ハンド・グレネイド	—	—	H1	3	H1	3
WE-0010	ビーム・ライフル(プロトタイプ・ガンダム)	—	—	G1	12	G1	12
WE-0012	R4タイプ・ビーム・ライフル	—	—	D2	6	D2	6
WE-0013	ミサイル・ランチャー(アクア・ジム)	—	—	E1	3	E1	10
WE-0016	8連装ミサイル・ポッド付きレール・キャノン	—	—	H2	8	I	32
WE-0017	ビーム・スプレーガン(デザート・ジム)	—	—	G1	18	G1	18
WE-0018	ビーム・ガン(ジム・ライトアーマー)	—	—	G1	18	G1	18
WE-0025	ロングレンジ・ビーム・ライフル(陸戦型ジム・スナイパー)	—	—	D2	6	D2	6
WE-0028	ミラー	—	—	—	—	—	—
WE-0033	シールド(ジム・コマンド)	—	—	—	—	—	—
WE-0036	90mmサブ・マシンガン	—	—	F	30	F	30

GCB作戦書 表の見方:攻撃エリアに付随する数値は、射程の長さを示します(例が少ないものは省略)。これらの数値は目安であり、同エリアの武装でも厳密には異なる場合があります。機動重視/A1:標準的な扇形、A2:ゲルググ系など、A3:A1とA2に属さないもの。攻撃&防御重視/D1:【ビーム・ライフル(ガンキャノン)】相当。D2:【ロングレンジ・ビーム・ライフル(ジム・スナイパーII)】相当。

No.	カード名	機動 射界	機動 弾数	攻撃 射界	攻撃 弾数	防御 射界	防御 弾数
	■ジオン軍メカニック						
MZ-0001	ザクI	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0005	グフ(ランバ・ラル専用機)	B	∞	F	10	F	10
MZ-0007	ドム(黒い三連星専用機)	A1	∞	F	3	F	3
MZ-0009	ゲルググ	A2	∞	−	−	−	−
MZ-0010	シャア専用ゲルググ	A2	∞	−	−	−	−
MZ-0012	ゴッグ	A3	∞	G1	8	I	8
MZ-0013	ズゴック	A1	∞	G1	20	I	24
MZ-0014	シャア専用ズゴック	A1	∞	G1	20	I	24
MZ-0017	グラブロ	A3	∞	I	28	H2	8
MZ-0026	ドップ	−	−	I	12	F	30
MZ-0027	ドップ(ガルマ・ザビ専用機)	−	−	I	12	F	30
MZ-0028	ルッグン	−	−	I	12	J※	30
MZ-0029	ガトル	−	−	E2	4	I	20
MZ-0030	ジッコ	−	−	I	21	E2	3
MZ-0031	マゼラ・アタック	−	−	H2	8	F※2	30
MZ-0033	ザクI(ランバ・ラル専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0034	ザクI(黒い三連星専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0035	ザクII F型(シン・マツナガ専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0036	ザクII S型(※「指揮」機能なし)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0039	ザクII FS型(ガルマ・ザビ専用機)	A1	∞	F	10	F	10
MZ-0040	ザク・マインレイヤー	A1	∞	−	−	※3	−
MZ-0042	ザク・デザートタイプ(ダブル・アンテナタイプ)	A1	∞	I	4	F	10
MZ-0043	ザク・マリンタイプ	A1	∞	I	8	F	10
MZ-0045	ザク・キャノン(ラビット・タイプ)	A1	∞	H2	6	G1	12
MZ-0046	ザク・キャノン(イアン・グレーデン専用機)	A1	∞	H2	6	G1	12
MZ-0047	ザク強行偵察型(ブルータイプ)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0048	ザク・フリッパー	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0049	高機動型ザク・プロトタイプ	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0050	高機動型ザクR1Aタイプ(シン・マツナガ専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0051	高機動型ザクR1Aタイプ	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0053	高機動型ザクR1Aタイプ(マサヤ・ナカガワ専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0054	高機動型ザクR2タイプ	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0055	高機動型ザクR2タイプ(ジョニー・ライデン専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0056	高機動型ザクR2タイプ(ギャビー・ハザード専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0057	高機動型ザクR2タイプ(ロバート・ギリアム専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0059	サイコミュ・システム試験用ザク	−	−	J	12	※4	10
MZ-0060	サイコミュ・システム高機動試験機	−	−	J	12	※4	10
MZ-0061	ザクタンク(※「バリケード作成」機能なし)	−	−	F	30	F	30
MZ-0063	グフ(トーマス・クルツ専用機)	B	∞	F	10	F	10
MZ-0064	プロトタイプ・グフ	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0066	グフ飛行試験型	A1	∞	F	12	F	20
MZ-0067	プロトタイプ・ドム	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0068	ドム・トロピカルテストタイプ	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0069	シャア専用リック・ドム	A1	∞	F	4	F	4
MZ-0072	ゲルググ高機動型	A2	∞	−	−	−	−
MZ-0075	パーフェクト・ジオング	A3	∞	J	12	E1	12
MZ-0076	陸戦型ザクII	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0077	宇宙用高機動試験型ザク	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0078	グフ・フライトタイプ	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0080	アプサラスII	−	−	D1	3	F	3
MZ-0082	ド・ダイII	−	−	F	30	F	30
MZ-0088	ザクII C型	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0090	ザク・フリッパー(※「カメラ・ガン」付き)	A2	∞	−	−	−	−
MZ-0091	サイコミュ・システム試験用ザク	A1	∞	J	12	E1	12
MZ-0093	ゲルググ高機動型(エース部隊仕様)	A2	∞	−	−	−	−
MZ-0095	ザクI(トップ専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-0098	リック・ドムII	A1	∞	F	3	F	3
MZ-0099	ゲルググJ	A2	∞	F	15	F	15
MZ-0100	ケンプファー	A1	∞	F	15	F	15
MZ-0103	ズゴックE(ジェット・パック仕様)	A1	∞	G1	20	I	24
	■ジオン軍ウェポン						
WZ-0001	ザク・マシンガン(ザクI)	−	−	F	30	F	30
WZ-0004	クラッカー	−	−	H1	3	H1	3
WZ-0013	スパイク・シールド(ザクI)	A1	1〜	−	−	−	−
WZ-0015	改造ザク・マシンガン	−	−	F	25	F	25
WZ-0017	サブロック・ガン	−	−	I	16	I	16
WZ-0019	バックラー・シールド	−	−	−	−	−	−
WZ-0020	ロケット・ランチャー	−	−	E1	8	E1	8
WZ-0021	ビーム・バズーカ	−	−	D2	8	D2	8
WZ-0022	GGガス弾	−	−	G1	2	G1	2
WZ-0024	ガトリング・シールド	−	−	※5	15	−	−
WZ-0029	MMP-78マシンガン(対空砲弾マガジン仕様)	−	−	F	20	H1	2
WZ-0030	MMP-80マシンガン	−	−	F	15	F	15
WZ-0036	ショットガン	−	−	F	8	F	8
	■プロモーションカード						
PR-0002	ガンダム(ビーム・ジャベリン仕様)	B	∞	F	15	F	15
PR-0003	陸戦型ガンダム(ジム頭)	A1	∞	G1	10	G1	10
PR-0004	高機動型ザクRタイプ	A1	∞	−	−	−	−
PR-0005	ゲルググ・キャノン(エース部隊仕様)	A2	∞	E2	6	E2	6
PR-0006	陸戦型ガンダム(ウェポンラック仕様)	A1	∞	G1	10	G1	10
PR-0007	ガンダム6号機マドロック(未完成型)	A1	∞	H2	12	F	15
PR-0008	ガンダム5号機	A1	∞	F	15	F	15
PR-0010	ドム・フュンフ	A1	∞	F	3	F	3
	■ガンダムクロニクル(オリジナル機体)						
CM-0006	ガンダム(ロールアウトカラー)	A1	∞	F	15	F	15
CM-0020	陸戦型ザクII(スパイク・シールド仕様)	A1	∞	−	−	−	−
CM-0023	陸戦型ガンダム(マルチ・ランチャー仕様)	A1	∞	G1	3	G1	10
CM-0024	ガンダムEz8(ウェポン・ラック仕様)	A1	∞	G1	10	G1	10
CM-0026	ジム・コマンド(コロニー戦仕様)	A1	∞	G1	10	G1	10
CM-0028	ブルーディスティニー2号機	A1	∞	I	6	F	10
CM-0030	ガンダム4号機	A1	∞	F	15	F	15
CM-0031	ゲルググ(背部シールド仕様)	A2	∞	−	−	−	−
CM-0035	アッガイ	A3	∞	G1	15	I	15
CM-0037	ザクII改(Bタイプ)	A1	∞	H1	3	H1	3
CM-0038	リック・ドムII(ザクIIカラー)	A1	∞	F	3	F	3
CM-0039	ハイゴッグ	A3	∞	G1	20	I	16
ME-C006	ガンダム試作1号機(宙間強制出撃)	A1	∞	F	20	F	20
ME-C007	ガンダム試作3号機ステイメン	A1	∞	−	−	−	−
ME-C008	ジム(不死身の第4小隊専用機)	A1	∞	F	10	F	10
ME-C009	ジム改(宇宙戦仕様)	A1	∞	F	10	F	10
ME-C010	ゲルググM(地球連邦軍仕様)	A1	∞	F	15	F	15
MZ-C006	ザクII後期型(キンバライド基地仕様)	A1	∞	I	9	I	9
MZ-C007	試作型リック・ドム(エギーユ・デラーズ専用機)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-C008	ドム・トローペン(キンバライド基地仕様)	A1	∞	−	−	−	−
MZ-C009	ゲルググM(シーマ・ガラハウ専用機)	A1	∞	F	15	F	10
MZ-C010	ガンダム試作2号機	A1,B	∞	F	20	F	20

※表中のカッコ内は脱出後・弾切れ時に切り替わる武装の弾数です。
※1:自機を中心とした200度程度の扇形/※2:脱出後はマゼラ・トップになり、防御がH2に変化
※3:防御重視で防御ボタンを押すと機雷散布を行なう/※4:射界はE1に近いが射程が短く手元が開く
※5:射界はFに近いが手元が開く

ロックオン上昇系の能力を探る

ロックオンに関するシステムは、本作の戦闘を司る不文律ともいえる部分だ。すなわち、ロックオンスピードを高めるカスタムや能力は、極めて強力なものといえる。では、これらの能力によって上昇する速度は、カードの種類によってどの程度違いがあるのだろうか。これをまとめたのが右表で、最も速いのは【策謀の宙域】となっている。意図的に発動させやすい【サウス・バニング(R)】、【シーマ・ガラハウ(R)】、【ハロ】、【マ・クベ】は若干低めだが、互いに残り1機で瀕死のときなどはロックオンの結果が明暗を分けることになる。キャラクターカードはいずれもレアだが、もし入手できたらロックオン速度に着目したデッキを組んでみてはいかがだろうか?

上昇値	カード名
A+	【策謀の宙域】
A	【生存本能】(3段階目)
A-	【サウス・バニング(R)】(4機差) 【シーマ・ガラハウ(R)】(4機差)
B+	【サウス・バニング(R)】(3機差) 【シーマ・ガラハウ(R)】(3機差) 【ハロ】、【マ・クベ】 【生存本能】(2段階目) 【定置迎撃】
B	【サウス・バニング(R)】(2機差) 【シーマ・ガラハウ(R)】(2機差) 【生存本能】(1段階目)
B-	【対空砲弾】
C+	【サウス・バニング(R)】(1機差) 【シーマ・ガラハウ(R)】(1機差)



【策謀の宙域】

発動させるためには味方を巻き込む攻撃が必要。予備戦力ゲージの減少スピードも早いが、その恩恵は大きい。

GCB作戦書 D3:【狙撃用ライフル】相当。E1:【ザク・バズーカ】相当。E2:【ジャイアント・バズ】相当。F1:マシンガン系、固定バルカン相当。F2:ビーム・ガン系〜ビーム・ライフル系相当。F3:【ロングライフル(ジム改)】の防御重視以上。G1:【ファイア・ナッツ】以下。G2:【180mmキャノン】相当。

それは、夢と現の境界に棲む……

SILENT HILL®
THE ARCADE

Produced By Shigenobu Matsuyama

ガンシュー作品としてのみならず、『サイレントヒル』シリーズの最新作としても注目が集まる『サイレントヒル・アーケード（以下『SHA』）』。今回も稼働直前の最新情報を、一挙に紹介していこう。『湖の伝承』の恐怖に満ちた空白を読み解く、その日は近い……。

サイレントヒル・アーケード

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2007年８月稼働予定

狂気の産物 CREATURES

『SHA』に登場する怪物たち、その一部を解説する。悪夢の具現たるその姿、あなたの夢には現れぬよう祈りつつ……。



NURSE

『サイレントヒル』シリーズではもっとも多く見られる、看護婦の姿をしたシリーズの象徴的怪異。命を救うのではなく、奪うために主人公たちに迫る。パイプや素手、さらには拳銃や腐敗した吐息など、おぞましい攻撃で襲い来る。



GUM HEAD

異様なまだら模様の皮膚をもつ人とも両生類ともとれる姿の怪物。主人公たちが最初に遭遇する脅威であるが、その動きは鈍重で撃破は容易。だが、この遭遇は続く悪夢への入り口、招待状に過ぎない。

生存のための鍵 ITEM

数々の超常的な存在を前に、拳銃一丁だけでは生還は見込めない。頼りになるアイテムについての情報を一部入手したので、早速公開。



RIFLE（狩猟用ライフル）

主人公たちが最初に入手する拳銃よりも数段強力な、弾数24発、使いきりのシングルボルト・ライフル。連射は効かないが威力は高く、強靭な怪物にも深手を負わせられるだろう。同じく弾数24発の「SHOTGUN（散弾銃）」などの銃器も存在し、これらを手に入れ使いこなしてこそ、生還の道も見えてくるはずだ。

得点アイテムも見逃すな！

道中には下写真の「銀貨」など、得点を一気に加算してくれるアイテムも存在する。生還のめどが立ったなら、これらの回収にも努めよう。



得点アイテムだけではなく、ライフ回復アイテムなども もちろん存在する。敵ばかり狙ってアイテムを軽視しては、悪夢に終わりは見えない。

選択の結末 ROUTE

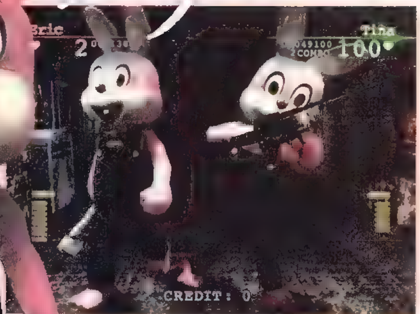
先月号で紹介した「ルート分岐」の具体例が入手できたので、ここで公開しよう。正しい道筋を辿ると困難な道を行くこともあるようだが、しかしそれらを乗り越えてこそ……？

Red Pyramid Thingから ジェニーを救い出せたか？

YES → エレベーターが 開かず 鍵を探すことに……

NO → エレベーターが開き 中から敵が……！





見た目はあまりにも無垢で愛らしく、それゆえに恐ろしいうさぎの着ぐるみ。その姿でチェーンソーや手投げ斧、さらにはライフル銃までも駆使して主人公たちを追い詰めるその様は、だれもが子供のころに見た夢と悪夢、その呪わしき混合なのか。

ROBBY

サイレントヒル2』に登場した、赤錆びた鉄面の処刑者。今度は誰が呼び出したのか。考える間すら与えず巨大なナタや虫を自在に操りあなたに襲いかかってくる。そしてこの脅威から、あなたは主人公の友人・ジェシーを救い出すという、第一の試練へと立ち向かわねばならない……。

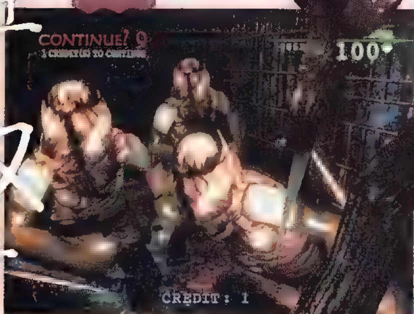




RED PYRAMID THING



狂刃双手



その「Scraper」という名には、こする道具、靴拭い、皮むき器、下手なヴァイオリン奏者、掘削機など、多数の意味がある。両腕に刃を付け、機敏な動きで襲い掛かるこの存在には、どの意味が相応しいのか。だがこの写真のように集団で襲いかかられては、思い悩む時間など到底あるまい。

SCRAPER

最初のステージ、『サイレントヒル』シリーズでは何度か登場しているブルックヘイヴン病院の、その屋上で待ち構える巨大な怪物。全身は包帯に覆われ、その豪腕と鋭い爪で、致命的な一撃を放つ。その胸で脈打つ紫の塊は、心臓のようなものなのだろうか？　だとすればこの悪夢を乗り越える手段はただ一つ、その心臓部をひたすらに撃って抗うことのみだ。





1st BOSS

携帯サイト「デジタルコミックス」にて悪夢は連鎖する……

7月頭にリニューアルオープンした携帯電子コミックサイト「デジタルコミックス」では、なんと『サイレントヒル』の最新コミックが読めるとのこと。『SHA』にもリンクするその物語で、さらなる狂気と悲劇が……。

「デジコミ」URL http://d53.jp



右写真が『サイレントヒル』コミック最新作、「SILENT HILL -Double under Dusk-」の一幕。開発チームスタッフ自ら執筆する、絵画のような重厚なタッチが恐怖を彩る。『SHA』にも連なる、その物語の展開は……？「デジコミ」は月額315円の有料サービスで、コナミ作品の電子コミックが多数掲載中だ。

百花繚乱！咲き誇るアクション界の仇花!!

ダイナマイト刑事(DEKA)EX ～アジアンダイナマイト～

©SEGA

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
■メーカー：セガ
■ジャンル：特盛りつゆだくネギ抜きおんたま付きアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2007年7月予定
■使用基板：NAOMI™

Text：C・⌐AN

いよいよ発売となった(ハズの)『アジアンダイナマイト』。今回は何となく攻略めいたこともやってみたい。

この記事がもたらす弊害と効能（推測）

出荷前　校了後　50年後



※写真はイメージです

これを見てプレイすれば[illegible]不思議！　明日への活力がどんどん湧いてくるのです。1日3プレイを推奨します。

これでテロ対策は万全！　暮らしに役立つマメ知識を伝承！

特殊なふいんきに身を委ねながら、アジアで大暴れする日がやってきました！　基本構成は過去の『刑事』シリーズに準じますが、トランクの取り分けという新たなゲーム性が加わりました。まずは、ゲーム全般に通じるマメ知識を超紹介！　大統領の娘は今回もさらわれたままです。



どこか懐かしく暖かい昭和の香り。というか初作も平成の作品でした。

イベントシーンでハッスル!!

幕間のイベントシーンでは、レバー入力やクイズが出題されます。時間内に正解すればスコアや体力回復のボーナスが得られますが、失敗すると無用な戦闘が増えたりします。全身全霊を傾けて回答しましょう。



今となってはやや古いですがコレは外せません。皿は3回来ます。

マメ知識1 投げる前に食う！

フード系アイテムはパンチで敵に投げつけ、キックで食らいます。状況に応じて使い分けましょう。敵が落とすフードは即座に回復します。



拾い食いで飢えを癒しましょう。でも毒入りのものも……。

マメ知識2 満タンでも食う！

体力が満タンのときは、フードは温存するか攻撃に使うのが賢い方法。と思いきや、実は体力の上限は底なしです。どんどん食らいましょう。



食って食って食いまくることが刑事を強靭にするのです。

マメ知識3 銃に生きよ！

本作にはたくさんの武器が登場しますが、"銃火器がいたずらに強い"ことを覚えておきましょう。ハンドガンやマシンガンは必ずゲット！



弾の切れ目が命の切れ目、といえるほど強力な武器です。

マメ知識4 タイマン必勝法

1対1の闘いでは、敵をダウンさせたら側面に回るのが安全です。敵があらぬ方向に攻撃を出したら再度攻撃！　この繰り返しでイケます。



起き上がり攻撃をかわして攻撃。いわゆるハメ技です。

ブルーノ(ら3名)が人生の岐路に立つの巻！

コース紹介　ゲームが始まるとコースを選択。内容は全っ然違うので、ご予算に合わせてチョイス！

入門コース！　空から迫る人間ミサイル編

危険度 ★★★★★

最初にカーソルが合っているため、何となく選びがちなこのコースは、空路での潜入作戦。パラシュートでアジアの一角へ舞い降り、民家やらホテルやら廃屋やらを突っ切って、ウルフ・ホンゴウのいる客船へ急ぐのです！





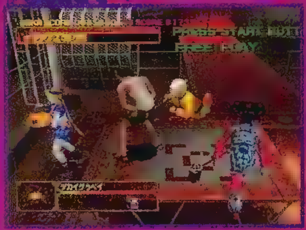
▲◀「ヒャッハー！」な敵が目白押し。左のシーンは敵味方の別なく、動くもの皆地獄行き！　なジープの使い方がカギ。

よく訓練された敵たちだ　このコースは地獄だぜー！

必殺コース！　正々堂々と正面突破編

注目度 ★★★★★

最初に断っておくと、コース名は全部(仮)で正式なものではありません。この必殺コースは、目立てること請け合いな強行作戦です。民間人を装った敵たちが、狡猾な攻撃を仕掛けてきます。スペツナズで訓練を受けたような凶暴パンダも！　着ぐるみか？



てめえみてえなババアが居るか！



▲▶下手な銃より高威力の二丁洗剤が驚異のバベル、タンを飛ばすジゼルなど老獪な戦術が光るコース。

ゲー事典　**コスチューム別の特性:** 1キャラにつきコスチュームは3種類あるが、それぞれ得意な攻撃と苦手な攻撃が存在し、アイテムの使用制限や効果の差異がある。たとえば肉弾系のコスチュームは銃が撃てず(投げつける)、銃火器系のコスチュームは鈍器で連撃を繰り出せない、という具合だ。シーンごとに落ちているアイテムを覚えて、コスを使い分けることが重要になるぞ。

失敗しないコスチューム選び

トランクを取得することで、全くの別キャラに変身できる素敵システム"コスチュームチェンジ"。ですが、手当たり次第に着替えてみてもいい結果が出るとは限りません。キャラ別にオススメのコスを紹介しちゃいます。

ブルーノのSUCCESSコス ジハード・バーミヤン



ジハードの長所は、いきなりマシンガンを二丁所持していることです。全弾を撃ち尽しても、ナイフ投げで攻撃できます。敵が少数なら、ナイフだけでハメ殺しOK。ただしナイフは隙が大きいので、新たな銃をすぐに拾えないようなら、ほかのカバンでお茶を濁しましょう。

キャロラインのSUCCESSコス ミス・チャイナコネクション



ミス・チャイナコネクションはハンドガン二丁持ちで登場。これが非常に強力で、瞬く間に敵を蜂の巣にできます。ハンドガンとフード以外のアイテムを拾えないため弾切れするとピンチではありますが、打撃もそこそこ強力です。メガネ萌な君はコレ一択で。

ジェニファーのSUCCESSコス エナメル・チョッキーヌ



殺人鬼風のルックスがチャーミングなエナメルは、前進しながら繰り出す爪攻撃が強力。とはいえ、連打するだけだとくらい投げされたりして危険です。というか、むしろ自分から当て投げを仕掛けましょう。P押しっぱなしで出るサイコクラッシャー（仮）はオススメ！

特選！ オススメ武器！

バクチク		ボンベ	
	無造作に投げつけ、着弾すると爆発してダメージ。遠距離から安全に攻撃できる優れモノ。		敵にぶつけると巨大な爆風が発生。戦術核と同程度の威力を持つ頼もしい必殺兵器です。
対戦車ライフル		**菊形花火**	
	威力はそこそこ。撃つと反動で後退してしまいますが、むしろ間合い調整用に役立ちます。		着弾すると花火状のキレイな爆風が上がり、広範囲の敵にダメージ。出が遅いので注意。

エリートコース！ 海中からサブマリン商法編

オススメ度 ★

空、陸とくれば、そう、最後のコースは海。ダイビングスーツを着込んで海中から大接近しますが、浮上の瞬間にエンカウント！ 建設中のビルや工場には現場監督や親方、工員が待ち構えています。力技での対処が有効です。



ゲーム中に出て来る人はすべて敵と見なして構いません。一部味方もいますが、判定は無いので全[illegible]殺でOKです。

コスプレってレヴェルじゃNEEEE！ 完全 全アーツ リスト



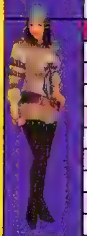
ブルーノ コマンド

ノーマル	ドランクカンフー	ジハード・バーミヤン	マイアミ・マッチョ
PPPPK	PPP	PP	PPP
KK	KKK	K	KKK
JP	JP	JP	JP
JK	JK	JK	JK
J P+K	J P+K	J P+K	J P+K
J着地中P	J着地中P	J着地中P	ニュートラルJ+P
J着地中K	J着地中K	J着地中K	ニュートラルJ+K
ニュートラルJ+P	ニュートラルJ+P	ニュートラルJ+P	レバー前入れJ+P
ニュートラルJ+K	ニュートラルJ+K	ニュートラルJ+K	レバー前入れJ+K
レバー前入れJ+P	レバー前入れJ+P	レバー前入れJ+P	K押しっぱなし
レバー前入れJ+K	レバー前入れJ+K	レバー前入れJ+K	JJP
K押しっぱなし	K押しっぱなし	K押しっぱなし	JJK
JJP	JJP	JJP	→→P
JJK	JJK	JJK	→→K
→→K	→→K	→→K	組んだ後にPPPP
組んだ後にPPP	組んだ後にPPP	組んだ後にP	組んだ後にPPPK
組んだ後にKKK	組んだ後にKKK	組んだ後にK	組んだ後にKKKK
組んだ後に←P	組んだ後に←P	組んだ後に←P	組んだ後にKKKP
組んだ後に←K	組んだ後に←K	組んだ後に←K	組んだ後に←P
相手を上げた時にP+J	相手を上げた時にP+J	相手を上げた時にP+J	組んだ後に←K
相手を上げた時にK+J	相手を上げた時にK+J	相手を上げた時にK+J	相手を上げた時にP+J
P+K+J	P+K+J	P+K+J	相手を上げた時にK+J
—	P押しっぱなし	P押しっぱなし	P+K+J
—	—	—	P押しっぱなし



キャロライン コマンド

ノーマル	[illegible]	ミス・チャイナコネクション	[illegible]
PPPPK	PPPPPPPPPPP	PPPPPPPPPP	PPPP
KKK	KKKKKK	KKKKKK	K
KKKP	JP	JP	JP
JP	JK	JK	JK
JK	J P+K	J P+K	J P+K
J P+K	J着地中P	J着地中P	J着地中P
J着地中P	J着地中K	J着地中K	J着地中K
J着地中K	ニュートラルJ+P	ニュートラルJ+P	ニュートラルJ+P
ニュートラルJ+P	ニュートラルJ+K	ニュートラルJ+K	ニュートラルJ+K
ニュートラルJ+K	レバー前入れJ+P	レバー前入れJ+P	K押しっぱなし
レバー前入れJ+P	レバー前入れJ+K	レバー前入れJ+K	JJP
レバー前入れJ+K	K押しっぱなし	K押しっぱなし	JJK
K押しっぱなし	JJP	JJP	→→P
JJP	JJK	JJK	→→K
JJK	→→P	→→K	組んだ後にPPPP
→→K	→→K	組んだ後にP	組んだ後にKKKKKK
組んだ後にPPP	組んだ後にPPPP	組んだ後にK	組んだ後に←P
組んだ後にKKK	組んだ後にKKKK	組んだ後に←P	組んだ後に←K
組んだ後に←P	組んだ後に←P	組んだ後に←K	相手を上げた時にP+J
組んだ後に←K	組んだ後に←K	相手を上げた時にP+J	相手を上げた時にK+J
相手を上げた時にP+J	相手を上げた時にP+J	相手を上げた時にK+J	P+K+J
相手を上げた時にK+J	相手を上げた時にK+J	P+K+J	P押しっぱなし
P+K+J	P+K+J	P押しっぱなし	—
—	P押しっぱなし	—	—



ジェニファー コマンド

ノーマル	エナメル・チョッキーヌ	ザ・デイドリーム	マントラ・マンダラ
PPPPK	PPPP	PPPP	PPPP
KKK	KKKK	KKKK	K
JP	JP	JP	JP
JK	JK	JK	JK
J P+K	J P+K	J着地中P	ニュートラルJ+P
J着地中P	J着地中P	J着地中K	ニュートラルJ+K
J着地中K	J着地中K	ニュートラルJ+P	K押しっぱなし
ニュートラルJ+P	ニュートラルJ+P	ニュートラルJ+K	JJP
ニュートラルJ+K	ニュートラルJ+K	K押しっぱなし	JJK
レバー前入れJ+P	K押しっぱなし	JJP	→→P
レバー前入れJ+K	JJP	JJK	→→K
K押しっぱなし	JJK	→→P	組んだ後にPPPPP
JJP	→→P	→→K	組んだ後にKKKKKK
JJK	→→K	組んだ後にP	組んだ後に←P
→→K	組んだ後にPPPPPP	組んだ後にK	組んだ後に←K
組んだ後にPPPPP	組んだ後にKKKK	組んだ後に←P	相手を上げた時にP+J
組んだ後にPPPPK	組んだ後に←P	組んだ後に←K	相手を上げた時にK+J
組んだ後にKKKKK	組んだ後に←K	相手を上げた時にP+J	P+K+J
組んだ後にKKKKP	相手を上げた時にP+J	相手を上げた時にK+J	P押しっぱなし
組んだ後に←P	相手を上げた時にK+J	P+K+J	—
組んだ後に←K	P+K+J	P押しっぱなし	—
相手を上げた時にP+J	P押しっぱなし	—	—
相手を上げた時にK+J	—	—	—
P+K+J	—	—	—

ゲー事典 **スコアの秘密**:本作のスコアは、技を当てたり敵を倒すたびに細かく加算されていく。意外に見落としやすく重要なのがイベントボーナスとノーダメージボーナス。前者はイベントの問題に正解するたびに規定点が加算。後者は正確にはボーナスではないが、攻撃を受けるたびにスコアが減算されるのだ。つまり、ノーダメージに近いほど結果的に点が延びるのだ。

新たな"力"の目覚めは近い!?

アクエリアンエイジ AquarianAgeAlternative

アクエリアンエイジ オルタナティブ

アクエリアンエイジ オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発 売 日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

8月中に実施予定のバージョンアップ最新情報をキャッチ！ 気になる追加&変更内容に加えて、アクエリアンテイルのイベント条件を公開!!

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー=MB/キャラクター=CH
勢力名称=白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

アルカディア9月号付録 PRカード
黒鴉の魔女 "ジリアン・マキャフリー"




1stエクスパンションで追加された"ジリアン・マキャフリー"をPRカード化した本誌限定の特別付録！ これまで青勢力の定番だった、"マーリン"と並ぶ優良コスト1CH。軌道屈折が可能な2連射光弾スキルで、幅広い活躍に期待が持てる汎用性の高いCHだ。

2ndエキスパンションの最新情報をチェック！

33枚が追加されて全156種類に！



6月中旬に追加された1stエクスパンションに続いて、2ndエクスパンションとなる追加カードセットの投入が早くも決定！ 気になるセット内容は、1stで未実装だったメインCHカード3種類を含めた全33種類の追加が予定されている。

一足早く、追加カードを試してみた印象としては、これまで以上の強力なスキル&オルタレーションが衝撃的!? 既存カードを結びつける新スキルも多く、デッキ構築に個性が出やすくなりそうだ。



稼働当初から人気も高かった、残り3勢力のメインCHが登場！ 2カ月遅れでの登場だが、気になる実力やいかに？

メインCHカードを新たに3枚追加！



多彩なスキルを持ったCHも多数登場!?



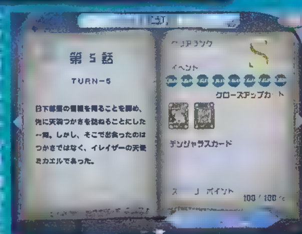
範囲系のHP上限減少やダッシュ移動に連動した自己強化など、前回よりコストも低くて実用性に優れたカードか？

アップデートによる仕様変更

追加カードの導入に先駆けて、システム面の一部仕様が変更される。具体的には、プレイヤーランク差による勝敗ポイントの変動率などが調整。また、これと前後する形で、アクエリアンテイルの新シナリオも解放される予定だ。



ランク差に応じたポイント増減に加えて、全国対戦の連勝時にボーナスポイントなども追加された



アクエリアンテイルは、勢力ごとに用意された第5話以降の追加シナリオを解放。既存シナリオのイベント条件は66ページを参考に！

バランス調整の対象カード

1stエクスパンションの導入を受けて、一部カードに追加のバランス調整が実施された。その対象となったのがリストに挙げたカードで、追加カードによる相乗を考慮した形で赤勢力と青勢力の主力に下方調整が加えられた。

オルタレーションについては、緑勢力の切り札"エナジードレイン"を"応射"と同程度の回復量に調整。やや万能だった"四天王結界"と"ミラーブレード"は、効果時間などが短縮されたことで、以前のような使い方が難しくなった。



新たなデッキタイプのキーカードだった"土御門沙綾"はスキル効果にも仕様変更あり。スキル発動中のカード操作であれば、プレイスクリーンの反転対象にならなくなった。

■7月期 バランス調整済み カードリスト

勢力名称	カード名称	調整内容	
E.G.O.	"柴原瑞希"	スキル効果時間を延長	△
	エントランスレインボウ	スキル効果を強化	△
		スキル効果時間を短縮	▼
阿羅耶識	四天王結界	スキル効果範囲を縮小	▼
	"土御門紗綾"	仕様修正	—
		スキルの発動までの時間を延長	▼
		再スキルの発動までの時間を延長	▼
	"鹿島栞"	軽減量を減少	▼
WIZ-DOM	邪印	発生間隔を短縮	△
		スキル威力を上昇	△
	"イザベル・フランドール"	光弾速度を上昇	△
		発射スキル数を増加	△
ダークロア	"ゴモリー"	スキル威力を上昇	△
	エナジードレイン	スキル回復量を減少	▼
イレイザー	復讐	スキル効果時間を延長	△
	ミラーブレード	スキル効果時間を短縮	▼
	"ハニエル"	スキル威力を減少	▼
		パワーアップ上昇量低下	▼
		スキルキャストを延長	▼

AAA事典 モバイル公式サイトアドレス→http://aaa-m.net PC公式サイトアドレス→http://aquarian-ac.net/index.html

エクスパンションでデッキを強化！

流行デッキの傾向

度重なるカード調整と1stエクスパンションの追加カードを受けて、勢力バランスも整ってきた現在のプレイ環境。以前に紹介できなかった4勢力の単色デッキに加えて、全国対戦で定着した2色デッキを二つ解説。デッキ構築の参考にしてもらいたい。



決定力不足が最大のライバル？

白単デッキ

序盤でリードを奪って中盤以降へつなげていく、単色デッキの定石を考えて立ち回ろう。

速攻型のデッキタイプが多い白単デッキは、開幕ブレイクが可能な“佐々原藍子”と“モーリー・クリステン”のメイドコンビが定番。これらを足がかりとして、コスト3のサポートCH→主力アタッカー“結城望”への流れがプレイングの主軸となる。かなり決定力不足な感のあるオルタレーションは、対オルタレーション用に割り切って使っていこう。

“東海林光”



依然として根強い黒勢力用の対抗カード。単純なパワー勝負なら、コレ1枚で立場が逆転していく。

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
R	“佐々原藍子”	1	2	1
C	“モーリー・クリステン”	2	3	2
UC	“東海林光”	3	2	3
SR	“斎木新名”	3	2	2
UC	“結城望”	4	3	2
UC	調理実習	2	-	A
SR	星に願いを	3	-	B

■サンプルデッキ

妨害系サポートに重点を置いたサンプルデッキ。“佐々原藍子”→“和泉はるか”や、“斎木新名”→“東海林翼”といった形の構成で攻撃強化もあり。

妨害と軽減を駆使して挑め！

赤単デッキ

低コストの利点に加えて、勢力固有の移動妨害とダメージ軽減スキルで優位を得よう。

多彩な低コストCHを序盤戦に投入して、中盤以降を守るタイプが赤単デッキの主流。コスト1CHの定番“高原日見呼”に、“土御門紗綾”or“沖田総司”とコスト2CHの組み合わせが主力ともなる。

その反面、中盤以降にもつれ込む展開だとどうしても押されがちに。切り札の「応龍」を温存した状態で、1本目を奪えるかが勝負の分かれ道だ。

“鹿島栞”



常時発動の軽減効果が優秀な優良CH。現調整ではパワー1のみがダメージのカット対象となるぞ。

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
UC	“高原日見呼”	1	2	2
UC	“土御門紗綾”	1	2	1
UC	“弓削遙”	2	2	2
C	“鹿島栞”	3	3	2
R	“厳島美晴”	5	4	3
UC	応龍	5	-	E
SR	四天王結界	5	-	E

■サンプルデッキ

追加CHを主軸として、パワー不足を補った形のサンプルデッキ。防御要員を“弓削遙”→“沖田総司”に変えて、“伊雑あざか”の投入も面白い。

圧倒的な弾幕で制圧!?

青単デッキ

デッキ相性に左右されやすいので、射撃&スキルを生かした2色デッキも考えてみよう。

プレイヤーの個性が出やすい青単デッキは、大半を占める射撃タイプのデッキが主流。定番となるのは、コスト1の2CHとダメージ面に優れたコスト3の“ポーラ”、これに主力アタッカーとして“Works274”辺りが主軸となってくる。とはいえ、黒単や黄単が相手だと厳しい現状は変わらず。この辺りは、デッキ相性と割り切っていくしかない。

“ポーラ・ヴァレンティヌス”



ブレイク数に応じた強化で、ダメージソースとして活躍。あまり放置せずに、軌道を管理していこう。

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
C	“ジリアン・マキャフリー”	1	1	1
UC	“ルツィエ・フォン・フリッシュ”	2	2	2
C	“ミナ・アグリッパ”	3	2	3
UC	“ポーラ・ヴァレンティヌス”	3	3	2
UC	“works274”	4	3	2
UC	ソドムの罰	4	-	D
R	デス・ルーン	4	-	B

■サンプルデッキ

射撃系の光弾スキルを主軸としたデッキサンプル。“ジリアン”→“マーリン”や“ルツィエ”→“イヴ”としても、デッキは問題無く機能する。

圧倒的なパワーと防御が決め手！

緑単デッキ

切り札に若干の下方修正こそ入ったが、主力となるCHはこれまで通りで問題無しだ。

緑勢力といえば、やはり外せないのが“ティアマト”&“シヴァ”の優良コンビ。さらにパワーの強化スキルを持った”セドナ”を組み合わせれば、かなり対抗困難な盾役としてMBなども守っていける。

とはいえ、スピード能力の欠落は、大きな欠点ともいえる部分。「エナジードレイン」を使わずに、“シヴァ”主軸の勝ちパターンを増やしていきたい。

“エナジードレイン”



下方調整によって、回復量が約6割まで減少。ブレイク状態3体で、ほぼ「応龍」と同等になった。

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
C	“ティアマト”	1	2	1
UC	“ルシフェル”	2	2	1
UC	“シヴァ”	3	4	1
UC	“セドナ”	3	3	2
C	“アフロディーテ”	4	5	2
R	エナジー・ドレイン	4	-	D
SR	魔神転生	5	-	E

■サンプルデッキ

パラメータよりもスキル面を優先的に充実させたサンプルデッキ。“ルシフェル”→“マヤ”といったような、速攻型の構成にする調整もあるぞ。

妨害系を駆使して場を支配！

赤黄デッキ

追加カードを中心とした、ニューコンセプトのデッキタイプ。下方修正でどうなる？

以前から注目されていた“ハニエル”に、“土御門紗綾”や“ミラーブレード”などの追加カードと汎用型オルタレーションを組み合わせた赤黄の2色デッキ。パワーこそ平均的だが、玄人好みのコンセプトから瞬く間にデッキジャンルとして定着した。とはいえ、現調整でキーカード周辺に大幅な調整が入って、以前ほどの厳しい状況は少ない。

“ハニエル”



スピード4に加え、半無敵の突進スキルを持った黄勢力のエース……だったが、大幅な下方修正あり。

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
UC	“高原日見呼”	1	2	2
UC	“土御門紗綾”	1	2	1
C	“鹿島栞”	3	3	2
R	“ソフィエル”	2	3	1
UC	“ハニエル”	4	3	4
UC	応龍	5	-	E
UC	次元斬	4	-	D

■サンプルデッキ

やや通常打撃よりの調整をしたサンプルデッキ。“高原日見呼”→“西王母”、“ソフィエル”→“ロュス”などのスキルを重視した調整もある。

守りを固めて必殺の一撃発射!?

緑青デッキ

度重なる調整を経て、台頭してきた防御型デッキ。コンボさえ決まれば勝利は目前!?

全般的な防御系スキルの調整を受けて、結果的に残った“ティアマト”&“シヴァ”が主軸となる防御タイプの青緑デッキ（通称：ロマンソドム）。ほぼCHを“シヴァ”の防御に回して、オルタレーションでの2本勝ちがデッキの基本コンセプトとなる。今回「エナジードレイン」に若干の調整こそ入ったが、場が完成した際の決定力は相変わらずだ。

“シヴァ”



稼働当初からのスキル性能を維持し続けるCH。防御&攻撃の両面に有効な汎用性が魅力だ。

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
C	“ジリアン・マキャフリー”	1	1	1
UC	“ポーラ・ヴァレンティヌス”	3	3	2
C	“ティアマト”	1	2	1
UC	“シヴァ”	3	4	1
UC	“セドナ”	3	3	2
R	エナジードレイン	4	-	D
UC	ソドムの罰	4	-	D

■サンプルデッキ

割と扱いやすい光弾スキルを組み込んだサンプルデッキ。“シヴァ”のスキル性能を活かし、“ステラ”などの範囲系スキルを組み合わせてもいい。

AAA事典

今後のバランス調整について：これまでバージョンアップごとに実施されてきたバランス調整だが、今後も勢力バランスを見ながら定期的にあるとのこと。また、具体的な日取りこそ決定されていないものの、次回のバランス調整は2ndエクスパンションが実装された後の予定。追加される予定のカード性能を考慮して、現行カードを全般的に見直すバランス調整を予定しているとのことだ。

アクエリアンテイル イベント発生条件

追加シナリオの解放に先立って、各勢力の第1話～第5話までのイベント発生条件を掲載。リストを埋める参考としてほしい。

E.G.O.シナリオ

話	No.	発生条件
第1話	1	"斎木新名"の生存時、"斎木美奈"をブレイク
	2	敵"柴原瑞希"の生存時、"東海林翼"をブレイク
	3	"斎木美奈"の生存時、佐々原藍子"をブレイク
	4	"佐々原藍子"の生存時、"モーリークリステン"をブレイク
	5	"佐々原藍子"の生存時、"和泉はるか"をブレイク
	6	敵"柴原瑞希"の生存時、"斎木新名"をブレイク
	7	"アシュタルテー"をブレイク
	8	"アシュタルテー"の生存時、"パールヴァティ"をブレイク
第2話	1	"ウリエル"をブレイク
	2	"イザベル・フランドール"をブレイク
	3	"弓削遥"をブレイク
	4	"マヤ・波照間"をブレイク
	5	"ジブリール"をブレイク
	6	"結城望"をブレイク
	7	"沖田総司"をブレイク
	8	"聞仲"をブレイク
第3話	1	"ボーラ・ウォレンティヌス"をブレイク
	2	"イザベル・フランドール"をブレイク
	3	"ラファエル"をブレイク
	4	"時田歩"をブレイク
	5	"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
	6	"シヴァ"をブレイク
	7	"ジブリール"をブレイク
	8	"ソニア・ホノリウス"をブレイク
第4話	1	敵"鈴鹿御前"の生存中、"弓削遥"をブレイク
	2	"万城目千里"をブレイク
	3	敵"パールヴァティ"の生存中、"クラリス"をブレイク
	4	"西王母"をブレイク
	5	敵"パールヴァティ"が場に出ている時、"ジル"をブレイク
	6	敵"鈴鹿御前"の生存中、"レイナ"をブレイク
	7	"メタトロン"をブレイク
	8	"マーリン"をブレイク
第5話	1	敵"カマエル"の生存中、"ルシフェル"(黒)をブレイク
	2	"ルシフェル"(黒)の生存中、"ジブリール"をブレイク
	3	"ソニア・ホノリウス"をブレイク
	4	"厳島美鈴"をブレイク
	5	"弓削遥"をブレイク
	6	"聞仲"をブレイク
	7	"アフロディーテ"をブレイク
	8	"イザベル・フランドール"をブレイク

阿羅耶識シナリオ

話	No.	発生条件
第1話	1	"弓削遥"をブレイク
	2	"鈴鹿御前"をブレイク
	3	"アシュタルテー"をブレイク
	4	"ナナ"をブレイク
	5	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
	6	"伊雑あさか"の生存中、"篠宮清音"をブレイク(逆順OK)
	7	"ラユュー・アルビレオ"をブレイク
	8	"ミカエル"をブレイク
第2話	1	敵"万城目千里"の生存中、"アシュタルテー"をブレイク
	2	敵"万城目千里"の生存中、"パールヴァティ"をブレイク
	3	"東海林翼"をブレイク
	4	"服部忍"が、敵MBにダメージ
	5	敵"万城目千里"の生存中、"ミナ"をブレイク
	6	敵"万城目千里"の生存中、"結城望"をブレイク
	7	敵"斎木新名"の生存中、"斎木美奈"をブレイク
	8	敵"万城目千里"の生存中、"斎木新名"をブレイク
第3話	1	敵"ソニア・ホノリウス"の生存中に、"クラリス"をブレイク
	2	"マーリン"をブレイク
	3	敵"ソニア"の生存中、"ルツィエ"をブレイク
	4	"弓削遥"をブレイク
	5	"ロビン・グッドフェロウ"をブレイク
	6	"アヌビス"をブレイク
	7	"シヴァ"をブレイク
	8	"ラファエル"をブレイク
第4話	1	"弓削遥"をブレイク
	2	敵"万城目千里"の生存中、"ステラ"をブレイク
	3	"ステラ・ブラヴァツキ"の生存中、"ソニア"をブレイク
	4	"厳島美鈴"をブレイク
	5	"東海林翼"をブレイク
	6	"聞仲"をブレイク
	7	敵"万城目千里"の生存中、"アシュタルテー"をブレイク
	8	敵"万城目千里"の生存中、"ルシフェル"(黒)をブレイク
第5話	1	"弓削遥"をブレイク
	2	"厳島美鈴"をブレイク
	3	"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
	4	"結城望"をブレイク
	5	"ルツィエ・フォン・フリッシュ"をブレイク
	6	"ルツィエ・フォン・フリッシュ"の生存中、"マギナ"をブレイク
	7	"ウリエル"をブレイク
	8	"ウリエル"の生存中、"ジブリール"をブレイク

WIZ-DOMシナリオ

話	No.	発生条件
第1話	1	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
	2	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"Works274"をブレイク
	3	"クラリス・パラケルスス"が、敵"カマエル"にダメージ
	4	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"ステラ"をブレイク
	5	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"ソニア"をブレイク
	6	"ジャンヌ・ダルク"をブレイク
	7	"沖田総司"をブレイク
	8	"カマエル"をブレイク
第2話	1	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
	2	"ジブリール"をブレイク
	3	"アラエル"をブレイク
	4	"ミカエル"をブレイク
	5	"結城望"をブレイク
	6	"結城望"の生存中、"万城目千里"をブレイク
	7	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"レイナ"をブレイク
	8	"厳島美鈴"をブレイク
第3話	1	"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
	2	"ウリエル"がブレイク
	3	"鈴鹿御前"をブレイク
	4	"厳島美鈴"をブレイク
	5	"結城望"をブレイク
	6	"聞仲"をブレイク
	7	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
	8	"アシュタルテー"をブレイク
第4話	1	"結城望"をブレイク
	2	"万城目千里"をブレイク
	3	敵"ラユュー・アルビレオ"の生存中、"メタトロン"をブレイク
	4	敵"ラユュー・アルビレオ"の生存中、ミカエルをブレイク
	5	敵"ラユュー・アルビレオ"の生存中、"ロュス"をブレイク
	6	敵"ラユュー・アルビレオ"の生存中、"メルィ"をブレイク
	7	敵"ラユュー・アルビレオ"の生存中、"ラファエル"をブレイク
	8	敵"ラユュー・アルビレオ"の生存中、"レティクル"をブレイク
第5話	1	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"Works274"をブレイク
	2	"ロビン・グッドフェロウ"をブレイク
	3	"ロビン・グッドフェロウ"の生存中、"チルフィル"をブレイク
	4	"厳島美鈴"をブレイク
	5	"マーリン"をブレイク
	6	"ミカエル"をブレイク
	7	"結城望"をブレイク
	8	"パールヴァティ"の生存中、"シヴァ"をブレイク

ダークロアシナリオ

話	No.	発生条件
第1話	1	"パールヴァティ"をブレイク
	2	"パールヴァティ"の生存中、"シヴァ"をブレイク
	3	"弓削遥"をブレイク
	4	"パールヴァティ"の生存中、"シヴァ"が撤退
	5	"万城目千里"が撤退
	6	"鈴鹿御前"の生存中、"弓削遥"をブレイク
	7	"東海林翼"をブレイク
	8	"鈴鹿御前"の生存中、"ロビン"をブレイク
第2話	1	"アシュタルテー"をブレイク
	2	"鈴鹿御前"をブレイク
	3	"パールヴァティ"をブレイク
	4	"聞仲"をブレイク
	5	"聞仲"の生存中、"ラユュー"をブレイク
	6	"弓削遥"をブレイク
	7	"弓削遥"の生存中、"結城望"をブレイク
	8	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"ステラ"をブレイク
第3話	1	"アシュタルテー"をブレイク
	2	"鈴鹿御前"をブレイク
	3	"パールヴァティ"をブレイク
	4	"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
	5	"ソニア・ホノリウス"をブレイク
	6	"カマエル"をブレイク
	7	"ルシフェル"(黒)をブレイク
	8	"ルシフェル"(黒)の生存中、"ジブリール"をブレイク
第4話	1	"アシュタルテー"をブレイク
	2	"鈴鹿御前"をブレイク
	3	"パールヴァティ"をブレイク
	4	"高原日見呼"をブレイク
	5	"ハニエル"をブレイク
	6	"ジャンヌ・ダルク"をブレイク
	7	"ハニエル"の生存中、"クリスタル"をブレイク
	8	"ハニエル"の生存中、"ラユュー"をブレイク
第5話	1	"アシュタルテー"をブレイク
	2	"鈴鹿御前"をブレイク
	3	"パールヴァティ"をブレイク
	4	"イヴ"をブレイク
	5	"万城目千里"をブレイク
	6	"ルシフェル"(黒)をブレイク
	7	"厳島美鈴"をブレイク
	8	"斎木新名"の生存中、"斎木美奈"をブレイク

極星帝国シナリオ

話	No.	発生条件
第1話	1	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
	2	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"聞仲"をブレイク
	3	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ロビン"をブレイク
	4	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ステラ"をブレイク
	5	"シヴァ"をブレイク
	6	"沖田総司"をブレイク
	7	"結城望"をブレイク
	8	"東海林翼"をブレイク
第2話	1	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
	2	敵"ステラ・ブラヴァツキ"の生存中、"鈴鹿御前"をブレイク
	3	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"アシュタルテー"をブレイク
	4	"ラユュー・アルビレオ"をブレイク
	5	敵"ステラ・ブラヴァツキ"の生存中に、"ジャンヌ"をブレイク
	6	"メルキセデク"をブレイク
	7	敵"ステラ・ブラヴァツキ"の生存中に、"クラリス"をブレイク
	8	"伊勢あかり"をブレイク
第3話	1	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
	2	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"チルフィル"をブレイク
	3	"ロュス・アルタイル"をブレイク
	4	"リリア・ベテルギウス"をブレイク
	5	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"弓削遥"をブレイク
	6	"マーリン"をブレイク
	7	"ナナ"をブレイク
	8	"ルツィエ・フォン・フリッシュ"をブレイク
第4話	1	敵"東海林翼"の生存中、"レイナ"をブレイク
	2	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ソニア"をブレイク
	3	"シヴァ"をブレイク
	4	"シヴァ"の生存中、"パールヴァティ"をブレイク
	5	"沖田総司"をブレイク
	6	"アラエル"をブレイク
	7	"メタトロン"をブレイク
	8	"東海林翼"の生存中、"ステラ"をブレイク
第5話	1	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
	2	"ソニア・ホノリウス"をブレイク
	3	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"聞仲"をブレイク
	4	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"カマエル"をブレイク
	5	"ソニア・ホノリウス"の生存中、"アヌビス"をブレイク
	6	"ソニア・ホノリウス"の生存中、"服部忍"をブレイク
	7	"ウリエル"をブレイク
	8	"レティクル"をブレイク

イレイザーシナリオ

話	No.	発生条件
第1話	1	"ボーラ・ウァレンティヌス"をブレイク
	2	"東海林翼"をブレイク
	3	"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
	4	"アシュタルテー"をブレイク
	5	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
	6	"クリスタル"をブレイク
	7	"聞仲"をブレイク
	8	"鈴鹿御前"をブレイク
第2話	1	"鈴鹿御前"をブレイク
	2	"アシュタルテー"をブレイク
	3	"パールヴァティ"をブレイク
	4	"シヴァ"をブレイク
	5	"厳島美鈴"をブレイク
	6	"伊勢あかり"をブレイク
	7	"ソニア・ホノリウス"をブレイク
	8	"ナナ"をブレイク
第3話	1	"ボーラ・ウァレンティヌス"をブレイク
	2	"弓削遥"をブレイク
	3	"ボーラ・ウァレンティヌス"の生存中、"ウリエル"をブレイク
	4	"マーリン"をブレイク
	5	"服部忍"をブレイク
	6	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
	7	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"Works274"をブレイク
	8	"ラユュー・アルビレオ"をブレイク
第4話	1	"沖田総司"をブレイク
	2	"カマエル"をブレイク
	3	"鈴鹿御前"をブレイク
	4	"メタトロン"をブレイク
	5	"シヴァ"をブレイク
	6	"ミカエル"をブレイク
	7	"ミカエル"の生存中、"ルシフェル"(黒)をブレイク
	8	"東海林翼"をブレイク
第5話	1	"イザベル・フランドール"の生存中、"アシュタルテー"をブレイク
	2	"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
	3	"東海林翼"をブレイク
	4	"ルシフェル"(黒)をブレイク
	5	"高原日見呼"をブレイク
	6	"イザベル・フランドール"をブレイクする
	7	"ウリエル"の生存中、"カマエル"をブレイク
	8	"ミカエル"をブレイク

AAA事典 リストの見方について:各勢力のシナリオに設定された8個のイベント発生条件(=クローズカード)を完全リスト化。イベントの並び順に合わせて、左端から1～8のイベントナンバーを振って掲載。一部で指定カードのブレイク以外の発動条件もあるので、チェックしておこう。また、イベント発生条件にある「敵"～"」は、敵側に有利なイベント効果を発生させるデンジャラスカードも兼ねている。

月刊ARCADIAアルカディアから飛び出したモバイルサイト



アルカディアモバイル

チェック1 闘劇'07 決勝大会迫る!!

闘劇'07

7/2「闘劇'07」大会リポート、予選結果更新!

「闘劇'07 FINAL」の開催は8/11(土)～8/13(月)に決定!

「闘劇'07」大会リポート

□イベントコンセプト
□開催概要
□共通ルール/注意事項



白熱した戦いを見逃すな!!

決勝大会の勝敗結果を即時更新予定!!
会場さながらの臨場感が味わえる!

チェック2 大人気攻略コーナー!

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
KOF MIAが新たに配信開始!!

さばかれた側の行動の流れ

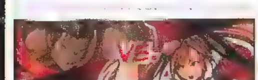
基本システム一覧

外出先でも気になったらすぐにチェック!!

現在配信中の人気タイトルたち



ポチョムキン VS 紗夢



今回はポチョムキンと紗夢の組み合わせをピックアップ。お互いのダイヤグラムが微妙に異なる難しい組み合わせといえよう。

三国志大戦2 若き獅子の鼓動
GUILTY GEAR XX ΛCORE
アルカナハート FULL!
BattleFantasia
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2

アルカディアモバイル

7/6 攻略ページ、オリジナルコラム更新!

闘劇'07 特設コーナーはコチラ

◆What's New
├スペシャルインタビュー掲載!!
├オリジナルコラム更新!
├「三国志大戦2」攻略記事でもおなじみのfan114のコラムがスタート!
├攻略情報更新!
└「闘劇'07 FINAL」開催日決定!

◆News
└ロケテ情報までばっちりフォロー!!
◆月刊アルカディア最新号
└8月号6/30発売!!

◆最新ムック情報
◆攻略

『KOF マキシマムインパクト レギュレーションA』攻略情報

『アルカナハート フルカテゴリーバージョン B2』攻略情報

◆オリジナルコラム
└オリジナルコラム連載中!!
◆投稿フォーム
◆ハイスコア
└5月20日付ハイスコア
◆インタビュー
◆インカムランキング
└5月31日付ランキング

アクセス方法

もしくは
空メールをコチラに!
ad@famitsu.net

DoCoMo
メニューリスト▶メニュー/検索▶TV/ラジオ/雑誌▶雑誌

au
TV・ラジオ・マガジン▶マガジン

SoftBank
メニューリスト▶TV・ラジオ・雑誌▶出版・雑誌

対応機種
各キャリア全ての機種に対応

サービス利用料
月額315円[税込]
※一部無料サービス有

人気ライターコラムやクリエイターインタビューなどが充実!

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話:0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
月刊アルカディアをご購入の際は全国の書店へ。最寄の書店にない場合はその書店でご注文いただくか、弊社通信販売をご利用ください。
問合せ0570-060-555(ナビダイヤル) cs@eb-store.com



闘劇魂 vol.6

手に入れろ、勝者のメンタリティ!

闘劇 '07 FINALを直前に控えての大特集号!

今、アーケードで人気のタイトル情報をすべて網羅!

価格 1,449円(税込)にて絶賛発売中!



enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.42

ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

書き下ろしイラスト満載のショートストーリーなど見所多数の充実の内容!

定価:1,500円(税込)

©EXAMU Inc.



enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.38

旋光の輪舞 SP & Rev.X 設定資料集 ピュア・テンパランス

AC版とXbox 360版の設定資料までも収録したファン必須の一冊に。

定価:1,659円(税込)

ARCADIA EXTRAによる豪華ラインナップ!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.41

GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

かつて無いほどすべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

定価:1,500円(税込)



EXTRA Vol.40

機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

各種データから戦術解説まで、役に立つ情報が満載!

定価:1,500円(税込)



ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ!


試してあげようか？
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A
KOF マキシマムインパクト レギュレーション"A"
PlayStation.2
アーケードでも大人気！
「KOF MI」シリーズ最新作が
早くも"PS2"に登場!!
Now On Sale.
希望小売価格:5,040円（税込）
CERO B
BB
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
www.snkplaymore.co.jp
©SNK PLAYMORE ※「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。





自分の中のポテンシャルを磨け!

アーケード版を忠実に移植し、さらに練習モードなども充実!
実戦に備えて徹底的に技を鍛え、勝利への可能性を高めろ!

PlayStation 2


CAPCOM
戦国
BASARA
X
CROSS
©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
戦国バサラ X（クロス）

CAPCOM®
株式会社カプコン

「戦国 BASARA」シリーズ
「ストリートファイター」シリーズ等

×

ARC SYSTEM WORKS
arcsystemworks.jp

アークシステムワークス
株式会社

「ギルティギア」シリーズ等

「戦国 BASARA」シリーズとは、戦国時代を代表する人気武将達が、
一騎当千の圧倒的パワーで大軍を豪快に蹴散らす
スタイリッシュアクションゲーム。
分かりやすいゲームシステム、ボタン一つで繰り広げられる
派手なアクション、個性的な登場キャラクター、豪華声優陣の起用
などで男女問わず幅広いユーザー層に支持されている。
これまで家庭用ゲームとして「戦国 BASARA」「戦国 BASARA2」が
発売され、書籍や DVD、トレーディングカードゲームなどの
関連商品も多数販売されている。

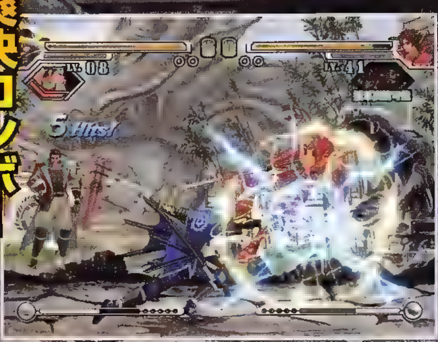
そしてついに、「戦国 BASARA」シリーズがその活躍の場を広げ、
初の 2D 対戦格闘ゲームになってアーケードに登場！！

主題歌は「戦国 BASARA」と同じ
T.M.Revolution「crosswise」に決定!!

戦国乱世、熱きHEROが新たな戦場（アーケード）で火花を散らす！

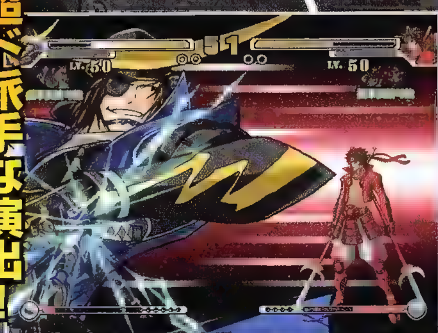
http://www.capcom.co.jp/basara-x

爽快コンボ！



攻撃ボタンと必殺技を組み合わせて狙え！

超ド派手な演出！



この派手さが"戦国BASARA"！

豊富な掛け合いも注目！



豪華声優陣が"しゃべる"対戦格闘！

●画面は開発中のものです。

株式会社カプコン®
〒540-0037
大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

カプコン アミューズメントゲームサポートセンター
TEL：03-3340-0653
受付時間：9:00～12:00 13:00～17:30（土、日、祝日除く）

CLUB SEGA 7/20 OPEN!

神奈川県内に超大型アミューズメント空間（スペース）出現!!



クラブ セガ 港北 SEGA

神奈川県横浜市の『港北MINAMO』内に、広大なアミューズメント施設『クラブ セガ 港北』がオープン！ ビデオゲームやプライズはもちろん、今話題のネットワークゲームも数多く設置。スペースを活かしたゆったりした間取りで、ストレスなく数多くのゲームを満喫できるぞ！ 史上最大のモータースポーツが楽しめる『スロットカーズ・ヨコハマ』と行き来が可能。いろいろな遊びが楽しめる新しい形態のアミューズメント施設を、キミもぜひ体験してみよう！

大型オープン企画！ 『三国志大戦2』イベント 『最強君主を捜せ！』in クラブ セガ 港北

三国志大戦™ 若き獅子の鼓動

乱世の覇者よ 集え！



※画像は他店の大会のものです

本施設のオープンを飾るのは『三国志大戦2』の対戦イベント！ 参加できるプレイヤーも100名と、『クラブ セガ 港北』の広さを活かした大規模なものに。イベントゲストには、なんと、トッププレイヤーである「地獄大都督 栄斗」が来場！ 彼のカードさばきを存分に目に焼き付けるチャンスだ。また、ファミ通でおなじみのブンブン丸も盛り上げ役として参戦！ 多くの強者たちが参加するこのイベントで、君主としての力量を見せつけろ！

大会データ

[illegible]

PR

日本最大の広さを誇る ネットワークゲームスペース

神奈川県内では初登場となる、ネットワークゲームメインの巨大空間『G-link』。店内の半分以上を占めるこのスペースには、カードゲームやネットワーク対応ゲームの設置台数が70席以上！ さらに人気の対戦格闘ゲームなども用意！ 楽しみどころ満載の空間だ！





※この写真は、G-LINK道玄坂店のものです。

通信&対戦ゲームを遊びつくせ！

G-link内では、『三国志大戦2』や『WCCF』などを筆頭に、人気タイトルはもちろんカバー。あまり見かけなくなったあの機種まで、多彩な品揃えが魅力だ。ちょっと休みたいときや、トレードにも使える休憩用テーブルも設置され、ゆったりと多彩なゲームを楽しめるぞ！

その他の人気タイトルも多数設置！

- 機動戦士ガンダム0083 カードビルダー 8席
- Quest of D ver.3.0 8席
- 機動戦士ガンダム 戦場の絆 8席
- セガネットワーク麻雀 MJ3 EVORUTION 16席
- アヴァロンの鍵 弐 4席
- ドルアーガオンライン 4席 など

※設置台数は変更になる可能性がありますので、予めご了承ください。

Check! 本誌を持って、お店へGO！

この本誌9月号を持ってお店に行くと、カードの持ち運びに便利なオリジナルデッキケースを先着50名様にプレゼント！ さらに、好きなビデオゲームを遊べるクレジットサービスを8月末まで実施！ オープン後は、本誌を片手にお店へダッシュだ！

※一部対象外機種もありますので、スタッフへご確認ください。



G-link以外にも、遊べるゲームがいっぱい！

入り口に入ると、プライズマシーンがズラリとお出迎え！ その脇には、アニメや漫画の人気キャラクターで遊べるキッズカードゲームや、さまざまな音ゲーが並ぶ賑やかな作り。そのまま奥まで進んで、G-linkの手前に行くと、クイズゲームやドライブゲームなどの大型筐体、対戦もの以外のビデオゲームがそろい踏み！ 端から端まで遊びつくせる、まさに魅惑のゲーム空間なのである！

クラブ セガ 港北

横浜市営地下鉄 センター北駅から徒歩5分！



住所 神奈川県横浜市都筑区中川中央二丁目7番1号「港北MINAMO」3F
お問い合わせ 045-591-8923
営業時間 10:00～24:00

ARCADE News Analyse
アーケード・ニュース・アナライズ

夏です、みなが行動的になるこの季節、必要なのは動く前に掴んでおきたい情報です。ということで、この夏使える情報を一挙公開。イベント情報や新アトラクションや各種大会開催など、盛りだくさんでお送りします。では今月のANAスタートです。

News

セガの新イメージキャラクターに、石原さとみさんを起用!

http://yokoso.sega.jp/

株式会社セガは、全国に展開するアミューズメント施設の新イメージキャラクターとして、女優の石原さとみさんを起用することを決定。7月4日(水)、渋谷GIGOで記者発表会を開催した。セガは店舗運営の方針として、「おもてなしの気持ち」をアピールしており、石原さんの持つ明るいキャラクターとさわやかな笑顔が、その方向性にふさわしいと判断しての起用となった。

発表会当日、石原さんはセガの店舗スタッフが実際に着用する制服を着て登場。ステージでのインタビューでは、セガの店舗の印象を聞かれ、「スタッフの方がみんな笑顔で迎えてくれるので、お客さんも自然に笑顔になる。そんな楽しいお店」とにこやかに回答してくれた。また、スタッフの制服を着たことについて聞かれると、「あまりできない経験なので、緊張します。身が引き締まる思い」とのコメント。記者からの質問に、一つひとつ丁寧に対応する姿が印象的で、セガスタッフ代表としての自覚を感じさせてくれた。

今後は、セガのTV-CMや公式Webサイトへの出演、さらにはキャンペーン展開など、イメージキャラクターとして活躍予定! さまざまなメディアで、彼女の姿を目にすることになるはずだ。清潔な店舗にピッタリの笑顔の彼女を、みんなで応援しよう!





セガスタッフ代表として、終始笑顔で対応してくれた石原さん。



PRESENT!

セガ様より、石原さとみさんの柄のオリジナルQuoカード(500円相当)を1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

News

新作『DOC2008』セガプライベートショーで発表!

http://doc.sega.jp/

アーケードゲームにおけるマルチサテライトの礎を築いたシリーズとして知られる『ダービーオーナーズクラブ』、その最新作が前作『DOC2』から約7年の時を経て登場する。それが『ダービーオーナーズクラブ2008』である。

過去のシリーズの良い部分を踏襲しながら、新たな息吹が芽生え始めた『DOC2008』が、セガのプライベートショーで発表された。今か今かと稼働を心待ちにしていたファンにとって、稼働前の期待感あふれる今の時期は一番楽しいのではないだろうか。新たなる名馬誕生伝説の幕開けはすぐそこまで迫っている。





Event

『ウイニングイレブンAC』ユーザーオンライン大会開催!

www.konami.jp/we/ac2006/

昨年4月末より全国のアーケードにて好評稼働中の『ワールドサッカーウイニングイレブン 2006 AC』。第6回となるKONAMI公式大会『インターナショナルカップ2007』が開催決定! 今回の大会形式は代表全クラブ対象となります。大会予選は8月の中旬から、決勝は8月下旬をそれぞれ予定、詳しくはお近くの設置店舗か大会公式HPで確認を。近年、香港勢に押されている感のある公式大会、開催国の意地とプライドを秘めた救世主となるプレイヤーを求む!

大会概要

『インターナショナルカップ2007』

■大会スケジュール
【決勝】8月13日(月)9:00開始
8月19日(日)23:59終了
※3連戦でのハイスコアを競います。
【決勝】8月20日(月)9:00開始
8月26日(日)23:59終了
※5連戦でのハイスコアを競います。
■参加条件
①e-AMUSEMENT PASSを所有していること
②今作のすべての国代表が選択可能。
③延長戦ゴールデンゴール方式

www.konami.jp/we/ac2006/



PRESENT!

KONAMI様より、『ウイニングイレブン×アディダス』コラボレーションバッグ』を2名様にプレゼント! 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

ハイパーゲームミュージックイベント「EXTRA」大盛況のうちに終了!

http://ex-project.com/

去る7月7日（土）の七夕、新木場STUDIO COASTで、ゲームミュージックイベント、『EXTRA HYPER GAME MUSIC EVENT 2007』が開催された。有名ゲームミュージックコンポーザーが一堂に会し夢の共演！ 約6時間にわたって最高のパフォーマンスを繰り広げてくれた。会場は超満員のファンで埋めつくされ、盛り上がりは最高潮！

ステージ横の大型ライブスクリーンには、リミックスされたゲーム画像やライブ映像が映し出され、会場を盛り上げていた。演奏された曲目も、『レイフォース』シリーズや『アフターバーナー』など、アーケードファンにはおなじみの曲も！ ぜひ来年度も開催を期待したいところだ！



トップバッターはmomo-i（桃井はるこ）が登場！



DJブースでの1カット。細江慎治氏が代表曲の『ドラゴンスピリット』を演奏。



古川もとあき氏のギター熱演に会場全体が酔いしれる。

PRESENT!

5pb.様より、会場で配布されていた『EXTRA -OFFICIAL MINI ALBAM-』を2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

News

DARTSLIVE JAPAN TOURNAMENT '07-08開催!

http://japan.dartslive.jp/

最強のプレイヤーを決定するため、日本最大級のダーツイベント『DARTSLIVE JAPAN TORNAMENT』が今年度も開催！ 8月1日から始まる店舗予選を皮切りに、地区予選、ブロック予選と大会が進行。それらの激戦を勝ち抜いたプレイヤーが、栄誉ある決勝大会の壇上に立てるのだ。試合はトーナメント形式で、今年からは、ブロック予選の優勝者が前年度の「DARTSLIVEプロ」に挑む「決勝予選」も開催！ 予選参加店舗はHPでチェック可能！ 腕に自信がある人は参加してみては？

PRESENT!

ダーツライブ様より、Harrows PIRATE ICカード付きオリジナルダーツセットを2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

今回のイベント用ポスターのデザイン。前年度は、19,786名という数のプレイヤーが参加し、大盛況のイベントとなった。今年も大規模な盛り上がりが予想される。ルールやスケジュールなどは下のQRコードでダーツライブの携帯サイトへ。



News

携帯アプリ『メタルスラッグ』シリーズ配信中!

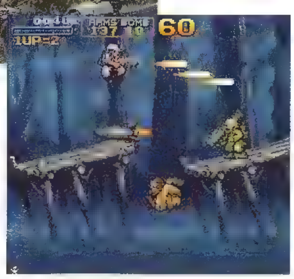
http://game.snkplaymore.co.jp/

アーケードを発祥とし、家庭用機でも人気を博した人気のアクションゲーム『メタルスラッグ』から、携帯アプリ戦況に新たな二つの動き。

まずは、FOMA向けに7月2日から『SNK WARLD-i』から配信された、『メタルスラッグ ウォリアーズ』。ジャンプ中に展開できるパラシュートなど、新たなアクションを駆使して新たな戦局を乗り切ろう。もう一つは、auにて7月5日より配信中の『メタルスラッグ サバイバーズ』。こちらは、なんと『メタルスラッグ6』で使用キャラとなった「ラルフ」に加え、『KOF』から怒チームの「レオナ」が新規参戦！ 小さな画面の奥に広がる広大な戦場参戦を希望する者は、至急上記際とへと今すぐアクセス！ 携帯アプリでも、アーケードでも、これからの『メタルスラッグ』シリーズの動きが気になるところだ。



本作でも大活躍のレオナの勇姿！ 軍人が本職だけあって、『メタルスラッグ』の世界にも違和感なくとけ込んでおり、まさに戦場の華といった感じ。



手の中にひろがる広大な戦場。シリーズの特徴でもあるすさまじいレベルで書き込まれたドット絵は、携帯機でも変わらず健在！ これぞメタスラ！

Event

『むちむちポーク!』スコアトライアル開催中!

http://www.cave.co.jp/

大会概要

各部門の優勝賞品が決定!

■**総合部門**
『鋳薔薇ブラックレーベル』ポスター
『むちむちポーク!』ポスター・インストカード・基板限定封入CD

■**HARAHARA部門　1位**
次回作割引券3万円分、『むちむちポーク!』ポスター・インスト
※ほか2位、3位

■**MANPUKU部門　1位**
次回作割引券4万円分
※ほか2位、3位

■**通常部門　1位**
次回作割引券5万円分
※ほか2位、3位

■**総合キリ番部門　11位、22位～99位**
55位　『エスプガルーダII』基板＋インストフルセット
55位以外　『むちむちポーク!』ポスター
※55位該当がいない場合は33位に繰り上げ

※182%拡大コピーし、ハガキに貼ってご応募ください

むちむちポークスコアトライアル　申請用紙

申請スコア（右詰で記入）

応募部門
□オリジナルモード　□マンプクモード　□ハラハラモード

スコアネーム

●ゲームセンター記入欄　（必ずお店の方が記入してください。印が無いと無効になります。）

店名

住所

電話　（　）

責任者名　印

フリガナ		年令	性別
氏名			男・女
生年月日	年　月　日	電話番号	（　）
住所	〒□□□-□□　都道府県　市郡区		
Eメールアドレス			

コメント

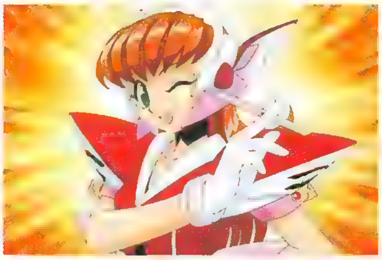
Release

「スーチーパイプロジェクト」この秋、本格始動！

http://www.suchie-pai.net/

2007年の後半は「スーチーパイ」が大ブレイクの予感!? この秋PS2で発売予定のシリーズ最新作、『アイドル雀士スーチーパイⅣ』を控え、ジャレコは「スーチーパイ」ブランドのメディアを超えた展開を予定している。その名も「スーチーパイプロジェクト」！ アーケード発の人気キャラクターを、多方面へ積極的にアピールしていく計画が進行中！

アーケードへの凱旋を密かに願っているファンも多いと思うが、次のプロジェクトではぜひとも実現してもらいたいものだ！



最新作『Ⅳ』の主人公、ショウコ。今後さまざまなメディアで登場する予定だ。

PRESENT!

ジャレコ様より、PSP、ニンテンドーDS用ソフト『アイドル雀士スーチーパイ [illegible] Remix』を各1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

第一回『麻雀格闘倶楽部』～雲蒸龍変 夏の陣～開催！

http://www.konami.jp/am/mfc

スカパー！(279ch) および、「MONDO21」で絶賛放送中の、「『麻雀格闘倶楽部』～雲蒸龍変 夏の陣～」の収録が7月1日、都内で実施された。この企画は、全国で開催された『麻雀格闘倶楽部6』ゲーム機上の大会から選抜された代表プレイヤーと、日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士が実際に対局するというもの。全国から選ばれた強者だけあって、プロ雀士を相手に好勝負を展開。スタジオ内には7月下旬から順次稼働予定の『麻雀格闘倶楽部6』の新型筐体も設置されていた。



挑戦者はプロにもひけを取らない実力者ばかり。迎え討つプロ雀士たちの運命やいかに!?



より快適な環境を目指して改良された新型筐体。長時間のプレイでも体に負担をかけない構造になっている。

PRESENT!

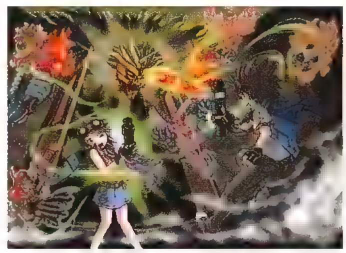
KONAMI様より、日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士12名のサインが入った『雲蒸龍変』のポスターを1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナムコ・ナンジャタウンにガウストが来襲！

http://teamnamja.jp/

ナムコ・ナンジャタウンに、夏ならではの新たなアトラクションが登場。その名も磁幽霊捕獲アトラクション『ガウストパニック』。空間に潜むガウスト（磁幽霊）の探索＆捕獲を楽しむこのアトラクションは、7月5日に発売されたばかりのニンテンドーDS用ソフト、『トレジャーガウスト ガウストダイバー』との連動企画で、ナムコ初の試みとなる。『トレジャーガウスト』の世界観にナンジャタウン独自の街巡りの要素が加わり、全く新しいタイプのアトラクションとなっている。戦いの記録は「ハンターライセンス認定書（結果用紙）」に記録されるほか、「ハンターライセンスカード（戦績記録用磁気カード・別売）」に記録することにより前回の続きから楽しめるので、何度でも挑戦して腕を上げ、優秀なガウストハンターを目指そう。今年の夏のナンジャタウンは磁幽霊ともどもみんなの来場を待っている！



所用時間は約40分、料金は80ナンジャ。パスポートも利用可能で絶賛好評運営中。この夏は磁幽霊ハントで盛り上がるのだ。

PRESENT!

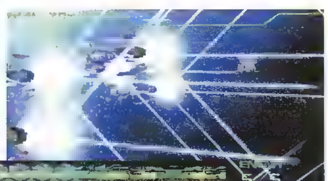
ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

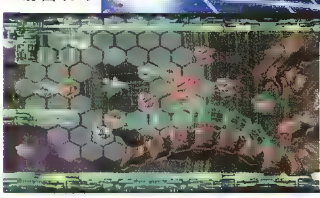
『R-TYPE TACTICS』2007年登場！

http://www.irem.co.jp/official/rtypetactics/

自機と分離して攻撃する「フォース」や、3画面分の巨大戦艦などで、当時のゲーマーを虜にした名作シューティングがシミュレーションゲームで復活！ まるでシューティングゲームのようなサイドビュー画面が特徴的で、シリーズ独自の攻撃法も違和感なく再現！ そろそろアーケード版新シリーズの登場にも期待したいところだ。



戦闘シーンは迫力のムービーが挿入される。直角に曲がる幾重もの反射レーザーが美しい。



シリーズの顔役「ドブケラドプス」も登場。シリーズ経験者ならニヤリとするような再現度だ。

PRESENT!

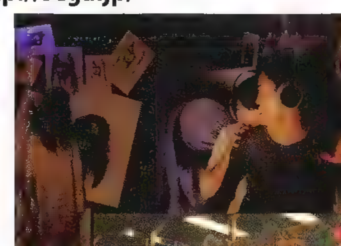
アイレム様より、[illegible] R-TYPE FINAL』を2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

東京ジョイポリス新アトラクションラッシュ！

http://sega.jp/

7月21日（土）に、東京ジョイポリスの新アトラクションが3機種同時に登場！ まず、サウンドホラーアトラクション『忌火起草 胎動編』はヘッドフォンを装着して進む"新感覚"ホラー肝試し。そして、冒険アクションガンシューティング『レッツ ゴー ジャングル！ スペシャル』。筐体の前後に配置した１００インチの大型スクリーンから襲い掛かる巨大生物を撃ち倒せ！ さらに『頭文字D ARCADE STAGE 4 LIMITED』の詳細は120ページからの『頭文字D』ページへ！



チュンソフト協力だけに、怖さは折り紙付きの『忌火起草・胎動編』。サウンドが恐怖を助長させる。



迫力のオブジェが目を引く『レッツゴージャングル！スペシャル』。マシンガンのそう快感が魅力！

PRESENT!

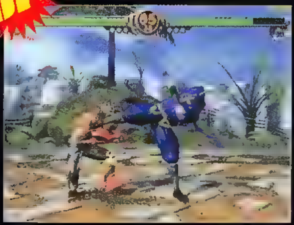
セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

アルカディアデータベース
ARCADIA DATA BASE

2007年6月1日～6月31日

ビデオゲームランキング

2位 Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1



大きく票を伸ばして2位に浮上した『Virtua Fighter5』。次回からは稼働が始まったver.Cが対象となる。果たして、この勢いのままトップに躍り出ることができるか!?

メーカー	セガ
ポイント	262.5

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE〈アークシステムワークス〉	368.4
2	↑	Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1〈セガ〉	262.5
3	→	MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2〈エコールソフトウェア〉	236.1
4	↓	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ〈バンプレスト〉	234.8
5	→	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	216.2
6	↑	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE〈カプコン〉	130.5
7	↓	虫姫さまふたり〈ケイブ/AMI〉	118.5
8	↑	アルカナハートFULL!〈エクサム〉	66.8
9	↑	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	58.3
9	↑	テトリスT.A. ザ・グランドマスター2〈アリカ〉	58.3

ビデオゲームランキング

1位 beatmaniaⅡDX14 GOLD



多くの隠し曲が解禁された影響か、『麻雀格闘倶楽部6』を抜き返した『beatmania Ⅱ DX14 GOLD』。新筐体が稼働した『麻雀格闘倶楽部6』の影響で、またしばらく首位争いが熱くなりそうだ。

メーカー	KONAMI	ポイント	218.7

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	↑	beatmania ⅡDX14 GOLD〈KONAMI〉	218.7
2	↓	麻雀格闘倶楽部6〈KONAMI〉	186.2
3	↑	pop'n music 15 ADVENTURE〈KONAMI〉	140.5
4	↓	DrumManiaV3〈KONAMI〉	118.2
5	↑	頭文字D ARCADE STAGE 4〈セガ〉	96.7
6	↑	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ〈KONAMI〉	74.2
7	↓	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	70.1
8	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション〈セガ〉	70.1
9	→	三国志大戦2 若き獅子の鼓動〈セガ〉	52.2
10	→	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー〈バンプレスト〉	44.8

協力店舗

AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッディ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F	☎ 03-6909-4776
ゲームセンター アクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	☎ 0258-33-1516
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町965-3	☎ 0853-23-0711
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-[illegible]
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-45 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
GAME41	北海道札幌市東区北4条東1-2-15 ロイヤルハイツビル1F	☎ 011-751-9772
埼玉POPY	埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43	☎ 048-757-0994
G-Baoa.g（ジーバオアグー）	北海道札幌市北区北23西5丁目	☎ 011-757-1789
チャレンジャーABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャーガムガム店	大阪市吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
デイトナIII蕨店	埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎ 048-269-8119
ハイテクセガ盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3556
Boo-BossBoss吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5	☎ 0422-23-3211
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
マットマウス パート2	神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F	☎ 044-751-8570
モンキーハウス本館	福岡県福岡市早良区[illegible]2-9-9	☎ 092-843-5671

これだけはしときたい!! ゲームリスト

2007年7月15日現在

●7月稼働予定のタイトル

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	7月
ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～	セガ	特定の飛行物体向けアクション	7月
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer	セガ	ネットワーク対戦クイズ	7月
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3	バンダイナムコゲームス	レース	7月

●8月以降稼働予定のタイトル

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶	バンプレスト	ガンシューティング	9月下旬
サイレントヒル・アーケード	KONAMI	ガンシューティング	今夏
GuitarFreaksV4 Rock×Rock	KONAMI	ギターシミュレーション	今夏
DanceDanceRevolution SuperNOVA2	KONAMI	ダンスシミュレーション	今夏
DrumManiaV4 Rock×Rock	KONAMI	ドラムシミュレーション	今夏
ポカ☆スカ ゴースト!	セガ	アクション	今夏
オトメディウス	KONAMI	次世代シューティング	2007年予定
鉄拳6	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘	2007年予定

●稼働時期未定のタイトル

AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
Quest of D The Battle Kingdom	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG	未定
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
シューティングラブ。2007～EXZEAL & シューティング技能検定～	トライアングル・サービス／セガ	縦スクロールシューティング	未定
戦国BASARA® X（クロス）	カプコン	対戦格闘ゲーム	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
D1GP ARCADE	タイトー	ドライブ	未定
ニュー スペース オーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定
悠久の車輪 ～Eternal Wheel～	タイトー/スクウェア・エニックス	オンライン対戦型カードゲーム	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

サッカー観戦か、ラーメン博物館か、ゲーセンか?



神奈川県横浜市
鶴見区・港北区・都筑区

イラスト：斉藤コーキ

今月のレンジャー

DB隊員 今月は横浜18区の中から、中央部に位置する3区を徹底取材！　質、量ともに充実したゲーセンが多く、少々興奮気味です。近隣のゲーマーが本当にうらやましい!

ミスX隊員 横浜は本当に広いですね～。これまで何度か横浜には取材に行きましたが、まだまだ未知のゲーセンがあり驚いています。人口日本一というのはだてじゃありませんね!

広大な敷地にゲームがてんこ盛り！

ナムコワンダーシティ プラボ鶴見店



住 神奈川県横浜市鶴見区元宮2-1-10
☎ 045-584-8585
営 11：00～24：00（土日祝祭日10：00～24：00）
HP http://www.namco.co.jp/ar/tsurumi.html

ミスX「ビデオゲームとメダルゲームが満載の本館と、キッズコーナーとプライズが充実している別館に分かれています。本館の1Fには『三国志大戦2』や『戦場の絆』といった大型ゲームに加え、対戦格闘ゲームが盛りだくさん!　また、ナムコの店舗らしく、懐かしの名作『ペラボーマン』が置いてありましたよ（笑）」
DB「2Fから上のメダルコーナーは変則的な構造になっており、ダンジョンみたいで面白いな。そして『ムシキング』や『ドラゴンボール』などのキッズ向けカードゲームの大会を毎月開催しているほか、闘劇にも次回から参加を予定しているとか!　こりゃ要チェックだな!!」



広々として快適な『戦場の絆』コーナー。周囲にはほかのガンダムゲーも置いてある



最寄り駅は尻手だが、鶴見駅や川崎駅からバスでもOK。新鶴見橋停留所で下車！



メダルコーナーは大型ゲームからパチスロまで、ラインナップは多岐にわたる。



スタッフより

『三国志大戦2』は地域最多の8ステーション!　『戦場の絆』もついに8ポッドに増設しました。9月上旬には4対4の店舗最強決定戦も実施いたします!　また、2Fメダルコーナーでは『スターホース2』をはじめ、充実したラインナップでお出迎え!　230台収容可能な無料駐車場もございます。皆さまのご来店を心よりお待ちしております。

朝からカードゲームで遊べます！

CLUB SEGA 綱島



住 神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29
☎ 045-547-1199
営 9：00～24：00（3Fのみ7時からオープン）
HP http://location.sega.jp/loc_web/cs_tsunashima.html

DB「1Fがプライズと格闘ゲームなどのビデオゲーム。2Fはメダル、3Fは『三国志大戦2』や『VF5』といった、ネットワーク対応ゲームという構成だ。何と3Fは朝7時から営業しているので、この夏休みにじっくりカードゲームをやり込むには最適!」
ミスX「『WCCF』や『QoD』、『GCB0083』など、種類が豊富なのもうれしいですね。毎月開催される『VF5』の公式大会も、かなり盛り上がっているようですよ!」
DB「雨の日には対象のビデオゲームが100円2プレイになるサービスもあるぞ」



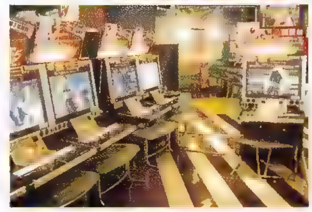
ハチスロや『スターホース2』『SNC』など か人気高し



『戦場の絆』はギャラリーが多く、熱気に満ちあふれている!



綱島駅から徒歩2分。おなじみの赤い看板が目印だ。闘劇にも毎年参加しているぞ



取材は朝だったが、夜における『VF5』の盛り上がりは地域一番だとか！



スタッフより

一般のお客様向けのプライズやメダルから、ビデオ、カードゲームまで、ラインナップにはこだわってます!　『VF5』は11台すべてがワイド画面という徹底ぶり!　対戦に燃えるなら、金～土の夜がオススメです。話題の『戦場の絆』は、ソロでもチームを組みやすいアットホームなお店です。この夏はセガで決まり！

ネットワークゲームの種類は地域一！

AM PIA 綱島



住 神奈川県横浜市港北区綱島西2-2-22 ハークノヴァ綱島2F
☎ 045-541-6435
営 9：00～23：45
HP 無し

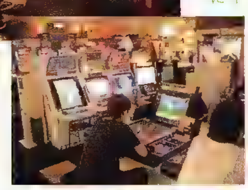
ミスX「プライズ、メダル、ビデオゲームとそろっていますが、なかでも『麻雀格闘倶楽部6』や『MJ3 EVO』といった麻雀ゲームが特に大人気のようですね～」
DB「『WCCF』から『ベースボールヒーローズ2』まで、ネットワークゲームも充実!　開店が9時というのも要チェックだな」



麻雀コーナーは、平日の昼だというのにかなりのにぎわい



ハチスロなども楽しめる複合店舗。ビデオゲームは2Fの店舗だ



『連ザII』や『KOF MIA』などのビデオゲームも稼動!



スタッフより

駅から徒歩2分と、利便性は最高!　『WCCF』や『GCB0083』といった人気ゲームに加え、ついに『三国志大戦2』の入荷も決定いたしました。音楽ゲームも常に最新のバージョンを取りそろえ、パチスロ、パチンコ、メダルゲームの最新機種もご用意しております。綱島へお越しの際は、ぜひお立ち寄りくださいませ!

横浜というと、横浜駅周辺や中華街が主ににぎわっているイメージがありますが、そのほかの地区も捨てたもんじゃありません!　今回取材した3区はコアなゲーマーが満足できるお店が多く、地元にゲーセンが乏しい私にはヨダレものだったりします。闘劇開催店も多く、対戦格闘ゲームの盛り上がりはかなりのもの!　腕に自身のある人は、夏の休暇を利用してぜひ遠征してみてください。

お祭り気分で盛り上がろう！

ナムコワンダーパーク 港北店

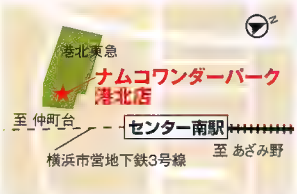


住 神奈川県横浜市都筑区茅ケ崎中央5-1 港北東急百貨店S.C6F
☎ 045-948-5105
営 10:00～23:00
HP http://www.namco.co.jp/ar/kohhoku.html

ミスX「プライズコーナーの広さがハンパじゃないですね！ 景品も多彩で、見ているだけでワクワクしてきます」
DB「新作カードゲーム『ドラゴンクエスト バトルロード』の公式大会も開催!」



[illegible]もお祭り気分が味わえるぞ



スタッフより

プライズでは、人気のキャラクター景品はもちろん、お菓子ブースも超充実！ データカードダスなどのキッズ向けカードゲームも多数取りそろえております。

多彩なラインナップが魅力

ナムコ プラボ都筑店



住 神奈川県横浜市都筑区川和町846-1
☎ 045-929-3567
営 10:00～24:00
HP http://www.namco.co.jp/ar/tuzuki.html

DB「ビデオ、メダル、プライズのそれぞれに力を入れており、隙の無い構成がグッド。店内は広く、とても快適だな!」
ミスX「『戦場の絆』コーナーは、順番待ちのためのスペースも充実しています♪」



駅からは少し遠めだが、無料駐車場が完備されているぞ

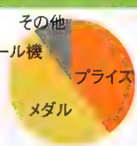


スタッフより

『戦場の絆』は8ポッド稼動！ 8月には大会も開催しますので、ふるってご参加ください。ゲーマーもカップルもファミリーも、皆さま安心して遊べるお店です！

ららぽーとでの買い物後に！

ファンタスティックジャーニー

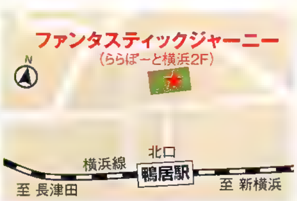


住 神奈川県横浜市都筑区池辺町4035-1 イトーヨーカドーららぽーと横浜店2F
☎ 045-931-5455
営 10:00～22:00
HP [illegible]

ミスX「プライズとキッズ向けコーナーがとにかく充実している、ファミリー向けのアミューズメントスポットです」
DB「メダル増量やカードゲームの大会など、イベントも積極的に実施しているぞ」



メダルゲームやシール機も[illegible]



スタッフより

ファミリーで遊ぶならぜひ当店へ！『ドラゴンクエスト バトルロード』といったカードゲームや、ご家族でクッキー作りに挑戦できるコーナーもありますよ!!

コアなゲーマー御用達！

アミューズメントパーク ネバーランド



住 神奈川県横浜市都筑区中川中央1-36-16
☎ 045-912-6111
営 10:00～24:00
HP http://www.amuse-neverland.com/

DB「店内はさまざまなジャンルのゲームでごった返しており、お客さんもいっぱい！ この雑多な雰囲気が、いかにもゲーセンらしくてたまらないぜ!!」
ミスX「興奮しているDB隊員はさておき、カードゲームやネットワークゲームの種類がとにかく豊富！ オススメの一店です」



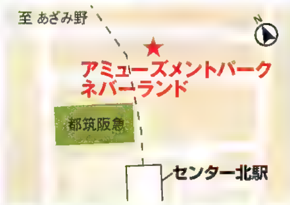
豊富なゲームで遊びつかれたら、休憩所で一服！



駅から近いうえに無料駐車場も完備されており、まさに死角無しだ！



『グランドクロス』をはじめと[illegible]マシンも稼動中。



スタッフより

1コイン＝100円で遊べる！ がモットーです。新作ゲームも入荷したその日から100円！ プライズゲームも100円!! 店内のジュースやパン、そしてアイスも100円です（笑）。また、今年の夏はネバーランド全店合同企画「夏のドキドキキャンペーン」を開催します。詳細はホームページをチェックしてくださいませ!!

すべてのジャンルがメインです！

THE 3RD PLANET 港北ニュータウン店



住 神奈川県横浜市都筑区中川中央1-25-1 ノースポートモール6F
☎ 045-914-7386
営 [illegible]
HP http://www.3rdplanet.jp/

ミスX「"力を入れていないジャンルは無い!"と店長が豪語するだけあり、さまざまなゲームで満ちあふれていますね～」
DB「レディースデーやレイトサービスをはじめ、イベントも盛りだくさんだな。8月5日には、プロ雀士を起用した『麻雀格闘倶楽部6』のイベントもあるので、麻雀ゲーマーは要チェックだ!」



『グランドクロス』は、常に満席という人気ぶり！



今年の4月にオープンしたということを差し引いても、店内はとてもキレイ



[illegible]ゲームやカードゲームも[illegible]だ



スタッフより

センター北駅に登場した、大型ショッピングセンター「ノースポートモール」の6Fにあります。広大な敷地面積に、高級感漂うフロア。そして最新機種を多数取りそろえております。また、お客様のご意見を取り入れ、居心地のよい店舗作りを目指しております！ お友達、ご家族皆さんでぜひご来店ください!!

カードゲーム
大型筐体
プライズ
シール機
ビデオゲーム
キッズカード
スロット
メダル
レトロゲーム
音楽ゲーム
キッズカード
その他

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ



当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております！ 特に「福井」、「岐阜」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてください！ あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年 8月29日(水) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、
希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のフレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、
当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

タイトー様ご提供



1 宇宙海賊キャプテンハーロック スーパーメカニクス アルカディア号 2名様

SNKプレイモア様ご提供



2 「KOF MIA インストカードセット」3名様

セガ様ご提供



3 新世紀エヴァンゲリオン ホラーサマーミニディスプレイフィギュア 4種セットで3名様



4 古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー ミニポーチ 3種セットで2名様



5 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

ナムコ様ご提供

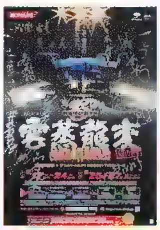


6 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

KONAMI様ご提供



7 QUIZ MAGIC ACADEMY Prize Collection Bigドール 2種セットで1名様



8 麻雀格闘倶楽部6「雲蒸龍変」サイン入りポスター 1名様



9 フィギュメイトプライズコレクション Vol.1 3種セット3名様



10 フィギュメイトプライズコレクション Vol.2 3種セット3名様



11 ウイニングイレブン×アディダス コラボレーションバッグ 2名様



12 生徒手帳メモ&ボールペンセット 1名様

バンプレスト様ご提供



13 仮面ライダー電王ビッグサイズソフビフィギュアインプリスター3 2種セットで3名様

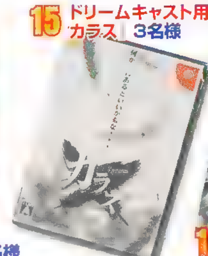
5pb.様ご提供



14 EXTRA - OFFICIAL MINI ALBUM - 2名様

※写真は実際の商品とは異なります。

マイルストーン様ご提供



15 ドリームキャスト用ソフト「カラス」3名様



16 PS2用ソフト「カオスフィールド」3名様

ジャレコ様ご提供



17 PSP用ソフト「アイドル雀士スーチーパイⅢ」1名様



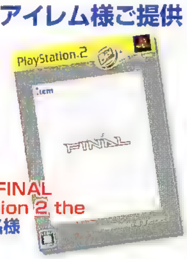
18 ニンテンドーDS用ソフト「アイドル雀士スーチーパイⅢ」1名様

ダーツライブ様ご提供



19 Harrows PIRATE ICカード付きオリジナルダーツセット 3名様

アイレム様ご提供



20 R-TYPE FINAL PlayStation 2 the Best 2名様

タカラトミー様ご提供



21 マジック・ザ・ギャザリング 第10版 テーマデッキ 5名様 ※色は選べません

編集部提供



22 プレイステーション・ポータブル 4名様 ※色は選べません



23 アルカディア特製図書カード 10名様

グレートカード画像公開！

BASEBALL HEROES 2 Power Up VERSION

満を持してGREATカードを公開！　同じく未公開だったOTHERに選ばれた選手のスペシャルカードも併せて掲載するぞ。ちなみにOTHERとスペシャルに性能差は無い。どちらのカードを使うかは、好みで選んでオーケーだろう。

ベースボールヒーローズ2
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2006年10月（稼働中）（BBH2 Power Up VERSIONは2007年5月）
■使用基板：―

ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として 2006 年ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。
※プロ野球選手カードは、2006 年度終了時の成績を基にデータ化しています。

Text：マンモス丸谷

北海道日本ハムファイターズ

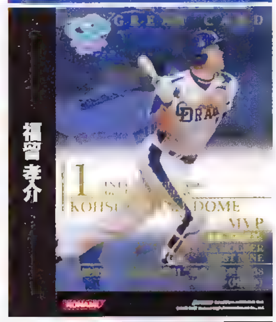


ダルビッシュ有



日本シリーズでMVPに輝いた稲葉がGREATに選出。初のレアカード化＆シリーズの名シーンが写真ということで、コレクション性も高い逸品だ。

中日ドラゴンズ



山本 昌



昨年はリーグ優勝にキャリアハイの成績を残した福留。今回のGREATも、走攻守どこにも穴の無い超優良カードとしてトップクラスの人気を誇る。

西武ライオンズ

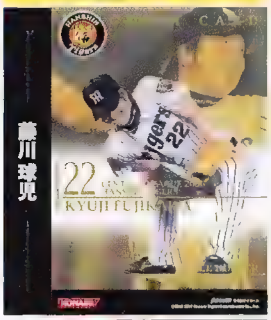


片岡 易之

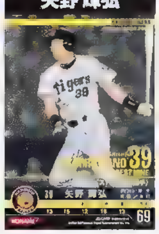


近年のカブレラはホームランだけでなく安打の数も印象的。長打に確実性も加わっているであろうこのGREATカードで、敵チームに恐怖心を植えつけろ！

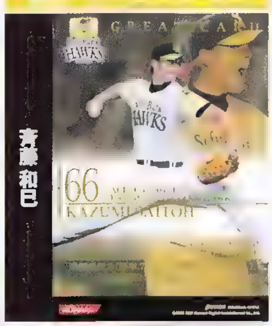
阪神タイガース



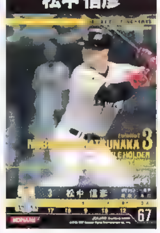
矢野 輝弘



チーム事情で中継ぎと抑え両方をこなし、2年連続で60試合以上に登板が評価されGREATに連続選出。年間通じての失点が、わずか6というのも驚き。

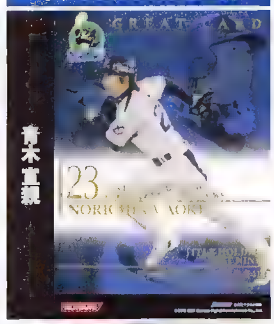


松中 信彦



レギュラーシーズンの圧倒的な成績、プレーオフでの涙が印象的だった斉藤 和己。本作でも最強の一角に数えられる存在であることは疑いの余地は無い。

東京ヤクルトスワローズ

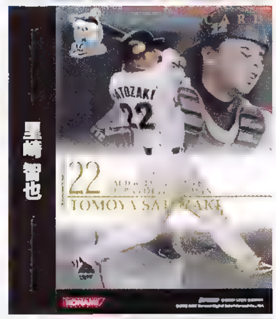


石井 一久



2年目（実質）のジンクスにかかる気配も無く、ヒットを量産しまくった2006年の青木。このバージョンのカードでは、勝負強さも再現されているようだ。

千葉ロッテマリーンズ

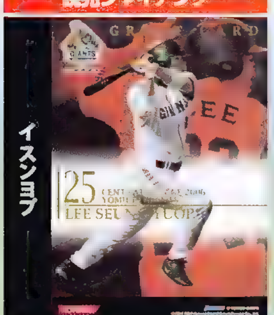


福浦 和也



WBCベストナイン、ロッテの捕手としては約20年振りの規定打席到達など、数々の栄光を手にした里崎。捕手適正や長打力がアップしていると思われる。

読売ジャイアンツ

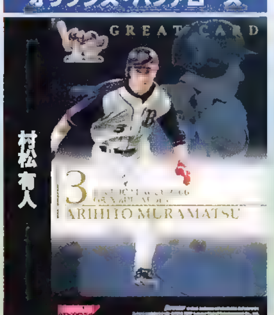


二岡 智宏



移籍1年目からセリーグに適応し、ジャイアンツの四番として確固たる地位を獲得。数値は見えないが、前作からは確かな性能アップを感じられる。

オリックス・バファローズ



清原 和博



チームトップの打率を残した村松がGREAT化。昨年はクリーンアップで起用され、結果を残しているので『2』より打撃が向上していることを期待したい。

広島東洋カープ



梵 英心



生涯カープを誓った黒田は納得のGREAT化といえるだろう。もともと高い能力に磨きがかかり、その性能は本作屈指に。完投も余裕で狙えるだろう。

東北楽天ゴールデンイーグルス



一場 靖弘



前作に引き続きフェルナンデスがGREAT化。今までと変わらない打棒を発揮してくれるだろう。背番号が今年の17に変わっているのが密かなポイント。

横浜ベイスターズ



石井 琢朗



球界を代表するスラッガーで、本作でも使用率の高い人気選手の村田。二塁守備の適正は消滅しているようだが、バッターとしてのすごみは増している。

新テクニックに挑戦しよう！



今回は、スラッシュバックの新しい入力方法と、人気の2キャラ、エディとテスタメントの組み合わせ攻略をお届け。闘劇情報満載の、闘劇魂Vol.6も7月下旬発売です！ こちらもヨロシク！

↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック！

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー ：アークシステムワークス
■ジャンル ：2D対戦格闘
■操作方法 ：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日 ：2006年12月（稼働中）
■使用基板 ：NAOMI GD-ROM

新スラッシュバック入力講座

徐々に使用しているプレイヤーが増えてきているシステム・スラッシュバック。より効率良く入力ができるように、「通常技出掛かりキャンセルスラッシュバック」という入力方法を紹介しよう。

Text：ロケット

新しい入力方法の仕組みを知る

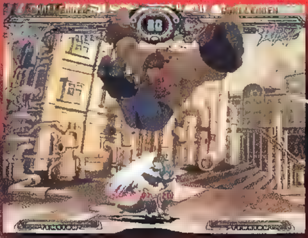
通常技は、出掛かりの1～2フレーム目をスラッシュバックでキャンセルできる。このテクニックを使えば、特定の状況でスラッシュバックの成功率をかなり上げることができるぞ。

まず、グリター イズ ゴールドなどの攻撃判定が上方向から徐々に降りてくる技に対して狙う場合。この場合は、しゃがみガードで引き付ける→姿勢が低いしゃがみ通常技→出掛かりをキャンセルして立ちスラッシュバックとするのが有効。こうすると、立ち途中のモーションを経由することと無く一気に姿勢が高くなり、真上の攻撃判定に対して確実にスラッシュバックを成功させられる。

スタンエッジなどの飛び道具や突進技など前方から徐々に進んでくる技に対しては、くらい判定が後方に下がる通常技→出掛かりをキャンセルしてスラッシュバックとすると、前述のものと同様の効果が得られる。直前の姿勢、スラッシュバックの姿勢は通常技が立ちなら立ち、しゃがみならしゃがみで統一しよう。

ボタンの入力方法は、通常技がS（HS）ボタンの場合、S（HS）押しっぱなし→HS（S）を素早く入力でOK。通常技がPorKの場合は、PorK押しっぱなし→S＋HS同時押し（正確に同時押しをすればフォルトレスの暴発を防げる）を素早く入力だ。

表は「下方向から」の列では1～2フレーム目に最も姿勢の低い通常技を、「横方向から」では最もくらい判定が後ろに下がる通常技を掲載。同条件の通常技がある場合、以後の入力が容易なSorHSを優先している。



上方向からの攻撃に対しては、引き付けてから姿勢の低いしゃがみ通常技を出し……



出掛かりキャンセル立ちスラッシュバック。立ち通常技にならぬようレバー操作は正確に。



横からの攻撃には、立ち通常技を出すなら立ち状態で引き付け……

くらい判定が下がる通常技を入力しよう。さらにここから……

スラッシュバックへ。素早く、正確に入力するのが重要。要練習だ。

キャラ名	上から来る技に対して	横から来る技に対して	キャラ名	上から来る技に対して	横から来る技に対して	キャラ名	上から来る技に対して	横から来る技に対して
ソル	しゃがみS	しゃがみK	梅喧	しゃがみS	しゃがみHS	スレイヤー	しゃがみK	遠距離立ちS
カイ	しゃがみS	立ちK	ファウスト	しゃがみS	立ちKorしゃがみS※1	イノ	しゃがみK	しゃがみK
メイ	しゃがみHS	しゃがみS	テスタメント	しゃがみP	しゃがみK	ザッパ	しゃがみP	立ちガード※1orしゃがみP※1
ミリア	しゃがみHS	立ちKorしゃがみHS※1	紗夢	しゃがみS	特に無し	ブリジット	しゃがみS	しゃがみPorしゃがみS※1
アクセル	しゃがみK	立ちP	閻慈	しゃがみP	立ちS	ロボカイ	しゃがみS	立ちK
ポチョムキン	しゃがみHS	立ちガード※2	ジョニー	しゃがみS	しゃがみK	アバ	しゃがみK	しゃがみK
チップ	しゃがみP	立ちK	ヴェノム	しゃがみK	しゃがみK	聖騎士団ソル	しゃがみS	立ちガード※2orしゃがみK
エディ	しゃがみS	しゃがみHS	ディズィー	しゃがみS	立ちP			

※1:出始めは低姿勢　※2:通常技ではないがくらい判定が特殊なため、ここから立ちスラッシュバックを出せば成功率が上がる

表記の見方　※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。 **ガトリング**……ガトリングコンビネーション **ダスト**……ダストアタック **ロマキャン**……ロマンキャンセル **デッドアングル**……デッドアングルアタック 【 】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内） ……キャンセル J……ジャンプキャンセル ……ロマンキャンセル ……フォースロマンキャンセル



特定組み合わせピックアップ攻略

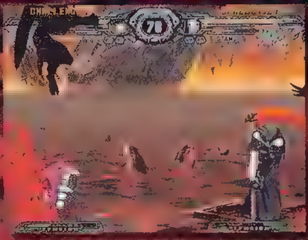
エディ VS. テスタメント



最上位のキャラとして認識されているエディとテスタメント。性能とともに使用率の高いこの組み合わせは避けることができない。

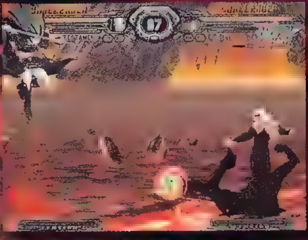
エディ基本方針

エディ側はエディ召還をいかに出せるかがポイントとなる。単純に離れてエディ召還しようとすると、Sエグゼビーストなどをカウンターでくらいかねないので、最大限の注意を払おう。基本的にはテスタメントの➡＋Kが届かない位置で低空飛行を繰り返したり、HSエグゼビーストがギリギリ届かない間合いを維持していく。ここでテスタメントがSエグゼビーストを空振りしたら、着地してエディを召還するチャンスだ。また、エディ召還を警戒させて、空中ダッシュ【S→HS】で奇襲を仕掛けるのも有効だ。空中ダッシュ攻撃がヒットさせれば起き攻めへ移行できるので、一気に勝負を決めることができるぞ。



エグゼビーストは一度使うと、一定時間経過しないと出せない。このスキに召還を！

テスタメント基本方針



分身の攻撃は極力ガードしないように。飛び道具をばら撒いてけん制しておこう。

設置技や飛び道具が多いテスタメントは、どの位置でもエディの分身攻撃に対応できるので、立ち回りは特に不利にはならない。相手の飛行や低空ダッシュをやり過ごし、ダウンを奪って起き攻めに持っていこう。エディには優秀なリバーサル技が無いので、起き攻めに持ち込めばそのまま勝負を決められる。エディの分身攻撃を消すにはHSエグゼビーストが有効、距離が遠いときはSエグゼビーストで対応していこう。また、Pファントムソウルを出しておき、分身攻撃を寄せ付けなくするのも有効だ。飛行にはジャンプSの先端を当てるように振ろう。エディのジャンプ攻撃に勝ちやすいので重要だ。

担当者独断ダイヤグラム！

五分。どちらも超強キャラなので"お互い様"的な組み合わせ。どちらもキツイ部分があり、波に乗ったらそのまま試合が終了してしまうこともある。（小川）

5.0：5.0

5.0：5.0

五分。飛行や低空ダッシュ、HSインヴァイトヘルが厳しいが、エディの分身攻撃を無効化しやすく自分のペースをつかみやすい。（ゆきのせ）

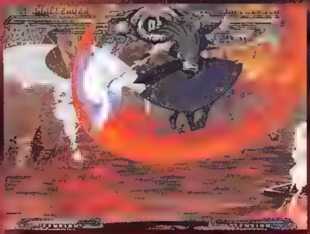
対テスタメント戦のキモ

飛行時の注意点

様子見などで低空飛行を繰り返しているときは、空中バッドランズに注意していこう。空中バッドランズをガードするときは2段目を直前ガードするのが理想。直前ガードに成功すれば、相手との距離によっては着地後【立ちP→足払い】で反撃できるぞ。また、適度に飛行で待ち受けていると、テスタメント側はジャンプSでの空対空迎撃を狙ってくるはず。このジャンプSは攻撃判定は優秀だが、空振り時のスキはそこそこ大きい。うまく飛行で間合い調整をして空振りを誘発させたら、すぐさま着地してエディ召還で攻めていこう。

ぶっ放しを防げ！

テスタメントにはテンションゲージが50%以上無い限り無敵技が無いので、起き攻めはドリルスペシャルと分身の中段を同時に重ねるガード不能起き攻めが効果的。ていねいに重ねればほぼ回避されない。相手にテンションゲージが50%以上あるときはナイトメアサーキュラーに注意。遠い間合いだとダメだが、ある程度近い間合いならアモルファスをナイトメアサーキュラーの暗転後に入力すれば一方的に打ち勝てる。単発だけでかなりのダメージを与えられるので、こちらのテンションゲージが50%以上のときは意識しておこう。



飛行時は常に空中バッドランズによる奇襲を意識。できる限り直前ガードしたいところだ。



起き上がりのHSエグゼビーストは移動攻撃をぴったり重ねれば防ぐことができる。

対エディ戦のキモ

飛行への対処法

飛行や低空ダッシュを多用してくる攻めてエディにはジャンプSでの対空でもいいが、距離が離れている場合や、突っ込んでくることが読めているときは低空空中バッドランズを使っていこう。低空空中バッドランズは空中ガードをされると反撃されるのでリスクはあるが、ヒット時はバッドランズループに持っていけるので、リターンは大きい。

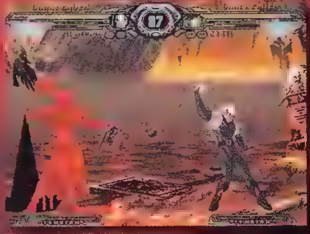
あらかじめゼイネストやHITOMIを設置しておけばリスクを減らせるので、設置しつつ後ろに下がる振りをしながら追い掛けてくる相手を迎撃、という戦法も有効だ。

ウォレントを交ぜる

HITOMI設置は硬直が長く、HSインヴァイトヘルが確定しやすいのでエディが狙ってくる場合は多い。しかし見てからは確定させることは難しいので、ある程度読みで出してくることが多いだろう。もしHSインヴァイトヘルを出してくることが読めたらウォレントを出していこう。フォースロマンキャンセルされない限りウォレントが確定するので、一気に有利に立つことができる。膠着状態になりやすい、スタート時より少し離れた間合いでHSインヴァイトヘルが出しにくくなるので立ち回りが大幅にやりやすくなる。



空中に居るエディには低空空中バッドランズもオススメ。先端なら反撃を受けづらい。



HSインヴァイトヘルを読んだらウォレント。相手にゲージが無いときは特に意識したい。

GGXX 事典 ΛCORE

テスタメント戦補足：グレイブディガーをガードした後は、対投げ無敵時間のあるドランカーシェイドを出すのがオススメ。ただし先端ガード時は負けやすいので止めておこう。
エディ戦補足：空中バッドランズは、先端を当てるように地上のエディに対して出しても有効だ。またその距離なら反撃されづらいグレイブディガーも有効になる。

どん欲に学んで理解を深めよう!!

ARCANA HEART アルカナハート FULL!

EXAMU Inc



アルカナハート FULL!
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2007年4月16日(稼働中)
■使用基板：

闘劇決勝が目前に迫り、PS2への移植決定など話題が絶えない本作。今回は定番のキャラ攻略&対策に加え、相殺を中心にシステム面を追究してみた。理解度アップに役立ててほしい。

Text：OYZ（知識集）、フラン（悩み相談所）

アルカディアモバイルで情報配信中！
詳しくはP67にて！

対戦中の「???」はこれで解決!
アルカナハート豆知識集 その2



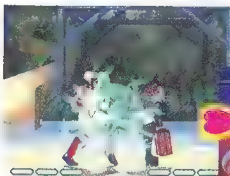
対戦相手さんの攻撃ときんっ！ って相殺した後は、ちょっと変わった状態になるみたい。一歩進んだ読み合いをするには勉強あるのみ、だね♪

相殺後の超必殺技を絡めた攻防

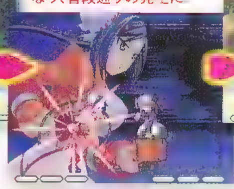
相殺が発生した直後は一定時間スロー処理が掛かるため、技の発生が通常時より遅くなる。どの程度遅くなるかは、右の表にまとめた通りだ。

このスロー処理は両者共に掛かるため、普通に技を出し合った場合は特に影響が無い。だが、相殺直後に「発動と同時に画面暗転が入る超必殺技」を出した場合は例外。画面暗転中〜暗転後の動作にはスロー処理が掛からず、発生が遅くならないのだ。相殺直後は、無敵時間が無い超必殺技でも発生で勝ちやすいので覚えておこう。

ただし、画面暗転前はスロー処理が掛かるため、画面暗転が遅めな超必殺技は発生が遅くなってしまう。



相殺が発生した後は、両者の動きにスロー処理が掛かる。基本的には五分だが……、



画面暗転に入った側のみ、そのスロー処理を受けなくなり、普段通りの発生に。



スロー処理の掛かったリーゼの立ちAは発生9フレーム。発生8フレームの四聖王道で勝てるのだ

相殺後のスロー処理による発生の変化

通常時		相殺直後
2F	→	7F
3F	→	9F
4F	→	11F
5F	→	12F
6F	→	13F

※単位はフレーム、4F以上はすべて+7F



相殺直後の神来社の矢 鼓舞は、スロー処理で発生か2→7フレームとなるこのはのジャンプAと相打ちに。右表の技を中心に研究してみよう。

相殺後の攻防で役立つ超必殺技

はぁと	愛の鉄拳ぱんち(10F)
冴姫	空中リア・ファイル(4F)
神依	無怨(6F)
	枯靈(6F)
舞織	神来社の矢(11F)
	神来社の矢 鼓舞(7F)
	神来社の矢 神座(4F)
美凰	四聖王道(8F)
	天部仙掌(6F)
リリカ	ハリケーンスパイラル(4F)
頼子	世界を統べる魔王の威光(5F)
フィオナ	ゲイボルグ(11F)
風	ファルクス(11F)
闇	マルテルン(9Fで発生成立)

※カッコ内は発生(単位はフレーム)
※元々無敵時間などに優れた技は除外

相殺直後に暗転した場合の処理

相殺発生時は両者共に先行入力を受け付けているため、ヒットストップ中にコマンドを入力すれば、簡単に最速で技を出すことが可能。

ただし、**ガードキャンセル➡+Dの相殺判定（10〜21フレーム目のみ）、または雷のアルカナのフロントステップに付加される相殺判定で相殺を発生させた後**はやや特殊。前述の動作側が最速で「発動と同時に画面暗転が入る超必殺技」を出すと、相手は先行入力をしていても技が出ない上、暗転終了後はその先行入力が残っていないのだ。

技が出ず先行入力も残らないということは、暗転を見てから出す技を決められるということ。特に無敵系超必殺技は、前述の状況から最速で出すと、暗転を見てから⬅+Dなどで回避される可能性が高くなるので注意しよう。



カートキャンセル➡+D後に発生の遅い技と相殺すると、左記の状態になりやすい

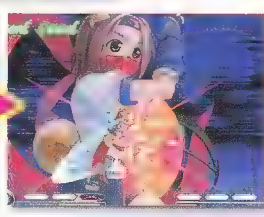


最速で瞬時に暗転の入る技を出すと、相手側はホタンを連打していても技が出ない



相手は暗転を見てから行動か可能 超必殺技は若干遅めに出すのか吉た





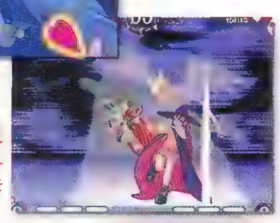
このは落としやフライングアルマケトンなとは、この現象を有効に活用できる。本文で挙けた状況で出せは、暗転前に相手の行動か出ない＝確定て決まるのた！

1P2Pによる違い・続報

アルカナブレイズによる画面暗転の瞬間は、超必殺技の画面暗転と違い1P→2Pの順に行動が処理される。そのため、両者が同時に行動を起こそうとした場合、1P側が瞬時に暗転するアルカナブレイズだと、2P側は暗転後まで何もできないのだ。相殺後など五分の状態で、1P側がシュヴーアを出すと確定するぞ（2P側が出した場合は回避可能）。



このはの【しゃがみB→しゃがみC】にアルカナフォースを発動した後は、発動側の攻撃とこのは側の移動系動作が同時に可能となる。



そのため、2P側のシュヴーアだと回避されてしまう。闇のアルカナを選ぶ際は、1P側を取った方が有利だ。

あるかなひみつメモ ●各種表記の見方：【】＝アルカナコンボでのつなぎ、＝キャンセルでのつなぎ、Ⓙ＝ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ＝ホーミングキャンセルでのつなぎ。F=フレーム。連続技のダメージは、残り体力による補正を加味していない基本値のため（総体力の基本値は26,400）、相手の体力が少ない場合は、補正によって実際のダメージが小さくなる場合がある。

細かな対策の積み重ねが勝利につながる！

アルカナ悩み相談所



今回は本作きっての遠距離戦キャラクター、舞織をピックアップするわ。お姉さんや妹さんたちとの連携に惑わされず、冷静に闘うことが大切よ。

VS. 舞織

舞織の主力となる切り返し技とけん制技への対策を紹介。しっかり対処して主導権を握らせるな！

街風駆け→退魔の瑞鶴対策

街風駆けⒸ▶退魔の瑞鶴は非常に強力な切り返し手段だが、万能というわけではない。舞織が画面端かつある程度間合いが近ければ、街風駆けガード後にガードキャンセル→＋Dで接近することで、ニュートラル投げでの反撃が可能となるのだ。退魔の瑞鶴までガードしてしまうと大幅に不利な状況となるので、確実に反撃していきたい。

また、画面中央でも一部のキャラは安定して反撃できる。キャラ＆反撃技は下表を参照してほしい。

画面中央での街風駆けⒸ▶退魔の瑞鶴への反撃技

はぁと	愛の鉄拳ぱんち（5段目、相打ち）
神依	無怨（5段目）
このは	このは百分身の術（1〜5段目）
舞織	破魔の獅子吼（2〜3段目）
リーゼ	ペトルークの朱い涙（1段目、近めのみ）
頼子	A襲い来る地獄の制裁（2段目、近めのみ）
	強化版A襲い来る地獄の制裁（1段目）

※すべて街風駆けガード後にガードキャンセル→＋Dから出す。カッコ内は退魔の瑞鶴（1発目）を相殺する回数。



反撃はニュートラル投げが安定。間合いが近いときは退魔の瑞鶴（1発目）を5段相殺後に打撃技で反撃できるが、遅れると2発目をくらうので注意。

飛計路翔け対策

遠距離戦では、飛計路翔けのパターンを読んで回避しつつ接近するのが基本となる。飛計路翔けは相殺することにより、再度呼び出せるようになるまでの時間を延ばせるので、うまく相殺して間合いを詰めることを心掛けよう。特に効果的なのは、中空への飛計路翔けを先読みし、昇りジャンプAなどで相殺しつつ近付く方法だ。失敗してもリスクは低いので、積極的に狙っていきたい。

接近に成功した後は逃がさないように攻めたいところだが、舞織は対空が強力なので、うかつな跳び込みは厳禁。ガードキャンセル→＋D→街風駆けに注意しつつ地上でプレッシャーをかけ、舞織が空中に逃げたところを下から攻めていこう。



うまく飛計路翔けを相殺できれば、攻め込むチャンスとなる。背後からの飛計路翔けに注意しつつ、中空への飛計路翔けを狙っていこう。



跳び込みに対して相殺を取られた場合は、うかつにジャンプAなどを出さず、↖＋Dなどで一時的に逃げるのが無難だ。



対戦攻略

近〜中距離を強化でき、接近されやすいこのはやリリカなどに有効な、雷のアルカナをピックアップ。立ち回りと連係を覚えておこう。

春日 舞織
Kasuga Maori

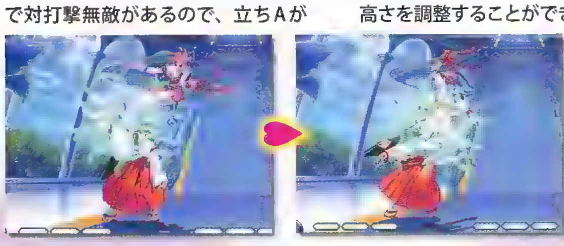
Text クラン

雷のアルカナで立ち回りと切り返しを補う

近〜中距離戦や相殺戦に若干の不安が残る舞織だが、雷のアルカナを選べばそれらを補える。特に、フロントステップに相殺判定が付加される時間が全キャラ中最も長い（1〜15フレーム）のは大きく、苦手な中距離からでも近付きやすくなるのだ。

また、クリィーオフは発生直前まで対打撃無敵があるので、立ちAが届かない間合いで相殺が起こった場合などに頼りになる。

対空には通常立ちCを使うが、高い位置で下にリーチが長い技を相殺した場合、有効な選択肢が少ないのが難点。雷のアルカナなら、立ちCで相殺後にフロントステップを出すことで、さらに相手の技を相殺して高さを調整することができるぞ。



相殺後は立ちAや街風駆けが有効だが、相手の位置が高いと届かない。雷なら、ここでフロントステップを使えば相手の位置を下げられるのだ。

フェアルグ ロルグを使った連係を煮詰める

街風駆けⒸ▶退魔の瑞鶴ヒット後、すぐにフェアルグ ロルグ（↓↙←↓↙←版）を出し、ダウン追い打ちになるタイミングで発動すると、3本目の雷が相手の起き上がりに重なる。この雷のガード方向は舞織の居る方向に依存するため、フロントステップ〜ジャンプから跳び越すか空中バックダッシュをするかで、表裏の揺さ振りをかけられるぞ。フェアルグ ロルグは相殺不能なので、雷アルカナのフロントステップなどで抜けられることが無く、非常に強力な二択となる。

相手を画面端に追い詰めたときは、↖＋C（最大ため）Ⓒ▶フェアルグ ロルグ（↓↙←↓↙←版）が有効。至近距離なら←＋Dで避けられず、ガード時も回復はまず間に合わない。フェアルグ ロルグヒット後は、バックステップから雷（3本目）と同時にヒットするタイミングでC雷呻落としを出せば、多段ヒットして追撃できるぞ。



退魔の瑞鶴をヒットさせたら、余裕を持ってフェアルグ ロルグ（↓↙←↓↙←版）を入力。

少しボタンを押し続け、ダウン追い打ちになるタイミングで発動させると……、

3本目の雷がちょうど相手の起き上がりに重なる。跳び越すか戻るかで二択を迫ろう。



↖＋C（最大ため）からフェアルグ ロルグへ。C雷呻落としをうまく当てれば多段ヒットし、相手が画面端側の状態で追撃を決められるぞ

あるかなひみつメモ

●VS.舞織補足：冴姫なら、跳び込みを立ちCで相殺された後にジャンプ中↖＋Cを出すのも有効。舞織の立ちAは攻撃位置が低いため、たとえ連打されていても落とされにくいぞ。
●舞織補足：画面端での↖＋C（最大ため）Ⓒ▶フェアルグ ロルグ後は、最速の立ちC空振り→C雷呻落としでも多段ヒットさせられる。ただし、その場合は左右の位置が入れ替ってしまう。



対戦攻略

元々の攻撃力が高い美凰は、攻め継続とガード崩しに優れた闇のアルカナとの相性がいい。今回はその立ち回りと連係を紹介しよう。

美凰

闇のアルカナで攻めを継続

闇のアルカナ選択時の立ち回りは、まず相手にシェーレを意識させることから始まる。低空空中バックダッシュからの攻撃でけん制しつつばらまくことで、常にシェーレを自分より前の位置で発動させるのが重要だ。シェーレがヒットしたときは、ジャンプAから連続技をたたき込もう。

闇のアルカナは攻めの継続がしやすくガード崩しのリターンが増加するので、攻撃面も強化できる。地上戦で朱雀法輪をヒットさせた後は、マルテルンを発動すれば攻めの継続が可能。ガードされても、無敵技を持たないキャラには強引にマルテルンを発動して構わない。マルテルンを設置した状態なら、朱雀法輪でガードを崩しつつ連続技を決められるぞ。



朱雀宝輪との相性がいいマルテルン。相手の起き上がりを積極的に攻めていこう。ただし、ダウン回避後に反撃してくるような相手には注意が必要だ。

マルテルン設置締めとヒット後の連続技

連続技の最後にマルテルンを設置しつつ、さらに攻めるパターンを紹介。

①低空空中ダッシュ【A→C】Ⓒ▶朱雀宝輪

②【立ちB→しゃがみB→立ちC】

③2段ジャンプを残してジャンプ攻撃Ⓒ▶朱雀宝輪

これらの後に発動するのが有効だ。

①は、横方向への突進技が無いキャラに有効。設置後は美凰が地上に居るので、すかさず崩しにいこう。

②は空中復帰をされる場合があるので、設置後にフロントステップし、空中復帰をされたら➡＋Bを狙おう。

③は、主に対空技を持たないキャラに有効。相手がダウン回避をしないようなら、設置後に空中ダッシュ→相手の上で垂直or前方2段ジャンプ後、ジャンプC、ジャンプCⒸ▶朱雀宝輪、ジャンプA空振り～しゃがみAなどを使い分けてガードを揺さぶろう。ダウン回避を取るだけの相手には、空中ダッシュから直接攻撃。ダウン回避から必殺技などを出す相手には、マルテルンの発動を遅らせることで、見てから対処可能となる。

画面端での各種ガード崩しからマルテルンを決めた後は、3段目に合わせて低空空中ダッシュCⒽ▶（ニュートラルD）→【B→C】（画面中央では【A→C】）が安定。ここから空中ダッシュを使った連続技に持ち込み、再度前述のパターンへ。ホーミングゲージが無いときは、低空空中ダッシュC後に➡＋BⒿ▶空中連続技とつなぎ、やはりマルテルン設置で締めよう。



3段目に合わせて低空空中ダッシュCを決め、ニュートラルDでキャンセル。

朱雀宝輪の直後に当たるようマルテルンを発動すれば、連続ヒットして追撃可能に。

ここで相手がアルカナフォースを使ったら空中投げが確定。さらにマルテルンで攻めろ！



対戦攻略

一風変わった闘い方ができ、意外な強さを持つ土のリーゼロッテ。独特の立ち回りと、画面端の強力連続技&起き攻めを紹介しよう。

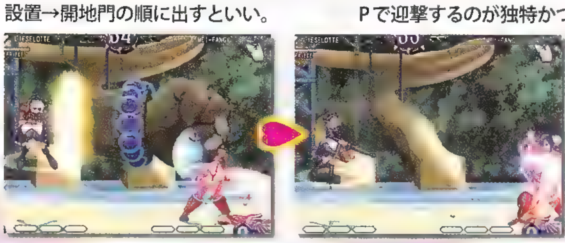
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

開地門のスキを人形でフォロー

土のアルカナ選択時は、開地門と人形の分離&収納を繰り返す「放出型」がメイン。空中別たれたゼーレ→開地門→人形C攻撃など、開地門のスキを人形でフォローする流れが理想だ。フォローをマーキング技（狂おしきベレン、ヴェヒタァの微笑み、抗えぬボイゲンなど）にする場合は、設置→開地門の順に出すといい。

空中の相手へのけん制や大きく離れているときは、開天府 滅鬼陣が活躍。やはり分離時はスキを人形でフォローしよう。近距離でヒットさせた後は、ダウン追い打ちで開地門や開地門 殺鬼道が決まるぞ。

対空はガード判定のある➡＋Dを早めに出しておき、ガード後に立ちPで迎撃するのが独特かつ有効だ。



空中別たれたゼーレで人形を分離したら、開地門を当てにいく。ガードさせた後に人形C攻撃でフォローできれば完璧だ。まずはこの流れを覚えよう

画面端の連続技とそこからの起き攻め

下記カコミは、土のアルカナ独特の画面端用連続技と、そこから狙える起き攻めだ。いくつか注意点があるので、順に解説していこう。

最初のC別たれたゼーレ後の開地門は、最速で出すことを心掛けよう。別たれたゼーレの1段目後、2段目がヒットする前に出す感じだ。

続く人形C攻撃は、逆に遅め。相手が地面に着く寸前で当てよう。人形C攻撃は発生が遅いので、それを考慮しつつタイミングを覚えたい。

このニつをタイミング良く出せれば、早いタイミングでリーゼロッテがジャンプでき、相手を待ち構えるように空中開地門を当てられるぞ。

起き攻め部分は、遠めから開地門 殺鬼道を仕掛けるのがポイント。相手にリバーサルで無敵技を出されても、くらわずに空振りするのだ。相手が開地門 殺鬼道をガードしたときは、人形C攻撃から追撃が決まるぞ。



空中開地門を両者が低い状態で当てられる。自身の位置が高過ぎると失敗だ。

最初の人形C攻撃は接地ギリギリで。リーゼロッテがすぐにジャンプできるので……、

起き攻めは遠距離から開地門 殺鬼道。無敵技の空振りには人形の攻撃で反撃しよう。

連続技

（土のアルカナ、画面端限定）【しゃがみA（1段目）→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶C別たれたゼーレ→開地門→人形C攻撃→垂直ジャンプ｛空中開地門→人形C攻撃｝×2→（着地）フロントステップ～ジャンプ【C→下方向＋C】Ⓗ▶（⬆＋D）→人形C攻撃→2段ジャンプ【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃→（着地）抗えぬボイゲン設置→前方ジャンプ【A（1段目）→下方向＋C】→抗えぬボイゲンヒット→狂おしきベレン設置～ヒット（ダウン追い打ち）→（以下起き攻め）空中バックダッシュ～（着地寸前に）開地門 殺鬼道→人形C攻撃

あるかなひみつメモ ●リーゼロッテ補足：土のアルカナで人形を分離した後は、本体の周囲を人形の攻撃でカバーしつつ、開地門でけん制するのが基本。開地門を跳び越されそうなら人形C攻撃、といった感じだ。また、空中で狂おしきベレン→（着地）抗えぬボイゲンとすると、抗えぬボイゲンのバック転動作に着地まで攻撃判定が残る。着地後に一瞬下がり、バック転が前方向に出るようにすると有効だ。



対戦攻略

愛乃 はぁと
Aino Heart

[illegible]使用と愛のアルカナをピックアップ！ [illegible]なら画面端での[illegible]、愛なら空対空からの[illegible]で勝負をかけろ！

Text [illegible]

アンプワゾネから二択

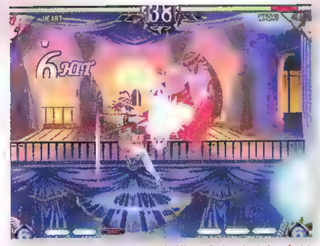
前号で紹介したしゃがみCで締める連続技を決めた後、魔のアルカナならダウン追い打ちでアンプワゾネが決まる。その後は相手が一定のタイミングで起き上がるので、前方ジャンプ直後の↘+D〜ジャンプ中下方向+Cによるめくりと、表ガードになる低空空中ダッシュ【B→←+B】で、表裏の二択を仕掛けられるぞ。



どちらも似たような軌道で移動するため見切られにくい。

愛でダメージアップ

連続技Ⅱは、愛のアルカナでの空対空用連続技。パワーゲージ、ホーミングゲージ共に2本消費でかなりのダメージを与えられる。両ゲージを節約したい場合は、最初のAはーとふるぱんちから直接ウラニオ トクソへつなげよう。それだけでも十分なダメージを与えられるぞ。



相手の高さをはぁとの真横に合わせると、トリス スフェラを全弾ヒットさせやすい。この後は最速でCはーとふるぱんちへつなごう。

連続技

Ⅰ (魔のアルカナ、相手画面端付近)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶A鉄拳ぱんちⒽ▶(→+D)→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶低空空中ダッシュB→(着地)立ちCⒸ▶B鉄拳ぱんちⒽ▶(→+D)→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶低空空中ダッシュC→(着地)しゃがみCⒸ▶アンプワゾネ(ダウン追い打ち)　ダメージ:8174

Ⅱ (愛のアルカナ、相手空中) ジャンプAⒿ▶【A→C】Ⓒ▶C空中はーとふるぱんちⒽ▶(ニュートラルD)→【A→下方向+C】Ⓒ▶A空中はーとふるぱんちⒸ▶トリス スフェラ→C空中はーとふるぱんちⒽ▶(ニュートラルD)→【A→B→下方向+C】Ⓒ▶A空中はーとふるぱんちⒸ▶ウラニオ トクソ　ダメージ:11736



対戦攻略

朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

[illegible]は闇のアルカナを使った立[illegible]と、ヒット状況に応じた[illegible]を紹介。的確にダメージを与えていこう。

Text [illegible]

天鎖による空対空

闇のアルカナを使った場合、アルカナ技によるけん制で地上や低空からの接近を阻みやすくなるので、相手は上空から攻めてくることが多い。そこでズィヒェルを設置した状態で待ち、相手が上から接近してきたところに、ジャンプ直後の天鎖を狙おう。天鎖は斜め上への攻撃発生が早いため迎撃しやすく、ヒット時はズィヒェルを発動すれば追撃が狙える。空振りしても着地をフォローできるので、反撃は受けにくい。

このときの天鎖は、主にAとCを使用する。天鎖の攻撃判定は3段階に移動しており(C天鎖の3ヒット分)、Aは最初の攻撃判定が相殺不能なので、一方的に勝ちやすい。ただし、ヒット時にズィヒェルを発動しても、追撃が間に合わないことが多い。

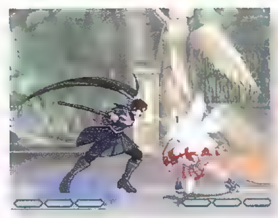
一方のCは、相手の攻撃と相殺することがあるものの、3段目がヒットした直後にズィヒェルを発動すれば、着地後に立ちAや↙+Bで追撃しやすい。状況に応じて使い分けよう。



ズィヒェルを設置して待ち、上空からの接近をC天鎖で迎撃！　3ヒット後にズィヒェルを発動し、着地後に立ちA→空中連続技で追撃だ。

背後やられに注目

少し遠めでの連続技は、【立ちB→立ちC】Ⓒ▶無怨がメイン。だが、相手の背後から【立ちB→立ちC】をヒットさせた場合は、立ちBヒット後に相手がこちら側にのけぞるので、立ちCからB闇間がつながるぞ。ホーミングキャンセルを使って連続技を決めれば大ダメージを与えられるので、状況を確認して切り替えたい。



背後ヒット時はB闇間へ。上昇系の技への反撃にも役立つぞ



対戦攻略

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchenerow

ジャンプ[illegible]を空中ガードさせ[illegible]は、状況によってガード崩し[illegible]が可能。攻めのバリエーションを[illegible]そう！

Text [illegible]

空中ガードをめくりで崩す

リリカは空中ガードを崩す手段が少ないため、攻めを空中ガードでしのがれることも多いだろう。今回はそんなときに役立つ、相手の空中ガードを崩す連係を紹介しよう。

まず、画面端以外でフロントステップからジャンプ【A→B】をガードさせ、遅めのキャンセルでBorCトルネードエッジを出そう。相手の目の前かつ1キャラ分ほど下で出せば、下を通り抜けつつ背後側の攻撃判定が当たり、ガード方向が逆になるのだ。ジャンプBを遅めに出し、高さを調整すると狙いやすいぞ。空中トルネードエッジはスキが小さく、ガードキャンセルを使われていても反撃されにくい。

ヒット時は、トルネードエッジ(1発目)Ⓗ▶(↑+D)→BⒿ▶BⒸ▶トルネードエッジ(C・C・C)Ⓒ▶ハリケーンスパイラルなどで追撃しよう。

なお、はぁと、冴姫、きらに対してはほぼめくりにならず、神依、美凰、舞織にはややめくりにくいので注意。また、このはに対しては↑+Dからの追撃をAⒿ▶〜にするといい。



ジャンプ【A→B】は少し遅めにギリギリ連続ヒットするタイミングが理想だ。その後、左のような位置でトルネードエッジを出せばめくりに！

水のアルカナの攻め

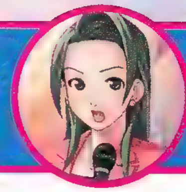
水のアルカナの場合、画面端での空中ガードに対する攻めを強化できる。フロントステップ〜ジャンプ攻撃をガードされたら、トルネードエッジⒸ▶プレプルヴィウムと出せば、こちらが先に動き出せるので攻めを継続できるのだ。相手がガードキャンセルしていても水玉の装着が間に合うので、強気に使っていこう。

あるかなひみつメモ

●はぁと補足：Aはーとふるぱんち後のトリス スフェラやウラニオ トクソが出しにくいようなら、前者は→↓↘→+A→↓↘→+D、後者は→←↙↓↘→+A〜Dずらし押し、と入力するといい。
●リリカ補足：プレプルヴィウムは非常にスキが小さいので、地上の相手にハリケーンスパイラルをヒットさせつつ1〜2段目をキャンセルして出せば、着地後に追撃が可能だ。

アルカナSIGNALS! 拡大版！

毎号、「アルカナハート」の耳寄りニュースをお伝えしている「アルカナSIGNALS！」。今回は読者投稿の情熱が結実した「アルカナトレカチャレンジ！」や、「家庭用移植ニュース」など、夏休みスペシャルの拡大版でお送り致します！



大発表！ アルカナトレカチャレンジ！

エグゾーストより今秋発売される「アルカナハート トレーディングカード」にて、アルカディアとの連動企画として用意された三つの読者投稿枠。その座を巡って繰り広げられた激しい投稿バトル、見事勝ち抜いた勇者たちを大発表ッ！

入選された三名の方々には、「等身大はぁとポスター」のプレゼントに加え、約束通りトレーディングカードに収録されます！　おめでとう!!



ズラリそろった投稿作品の数々。データ投稿、アナログ投稿を問わず、質、量共に申し分無い作品が寄せられた。当然、選考は難航を極めたのだ！



協議の結果、激戦を勝ち抜いたのはこの3作品！ 今秋にエグゾーストより発売予定のトレカに収録が決定した！　これはマストバイでしょう!!

エクサム賞



（東京都　ゲコゲさとる君）
☆トレカの大きさを考慮して全キャラではなく2年A組・仲良し五人組に絞って、チアガールコスで統一。企画力の勝利だと思います もちろん、キャラの個性も良く表現されていますね。特に頼子のやる気の無さっぷりか(笑)。
（エクサム　さくらいとおる）

エグゾースト賞



（埼玉県　itotin君）
☆投稿イラストとは思えないテクニックはもちろんだが、添えられたコメントの「ポスター下さい」というストレートなハートにも痺れたぜ！　ポスターだけでなく、オレの必殺技（チョークスリーパー）もくれてやるぜ！
（エグゾースト　Tocky）

アルカディア賞



（千葉県　夜霧音緒さん）
☆個性的な作品が数多く寄せられましたが、今回のイラストは「トレカへの採用」を前提としたもので、それが最大の争点となりました。縮小したときの密度、人数、バランスなどを考慮した結果、この冴姫とフィオナのツーショットを選出！
（アルカディア編集部）

最終選考に残った力作たち！

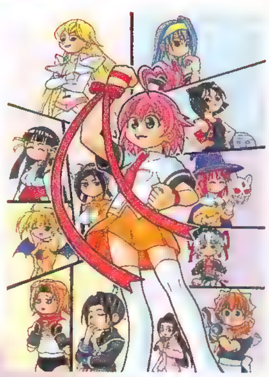
数ある作品の中から最終選考まで勝ち残り、審査員の頭を悩ませた力作たちもご紹介！　ここに掲載された4枚は、どれが入選してもおかしくはない作品ばかり。次回のトレカチャレンジが実現したら、その際はぜひともリベンジしていただきたい！



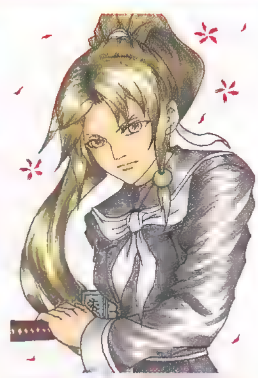
（埼玉県　涼風君）
☆キャラクターが持つ爽やかさを前面に押し出した一枚。最後まで審査員たちを惑わせまくっていたぞ！



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆アルカナキャラを戦隊モノ風にアレンジしてみました！　バックに控えたパルちゃんロボにも注目！



（茨城県　mikoko君）
☆アルカナキャラの全員集合を描いてくれた力作！　兵藤さんが入っている数少ない作品でした(笑)。



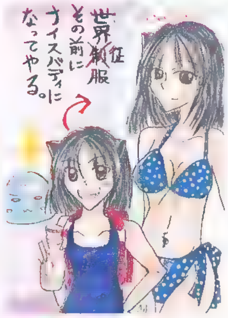
（奈良県　しゃらぁー君）
☆ほかの作品には無い"眼力"を感じさせる一枚で、審査員たちの興味を引いておりました！

トレカチャレンジ力作コレクション

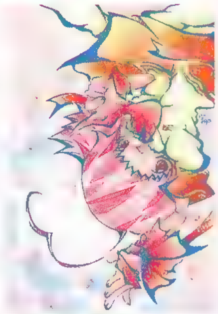
大量に寄せられたチャレンジ作品の中から、力作たちをセレクトしてピックアップ！　どれもトレカイラストとして採用したいくらいです！



（東京都　大沼由実さん）
☆見た目も華やかなアルカナキャラ全員集合！ ハガキサイズに愛を詰め込んでくれました！



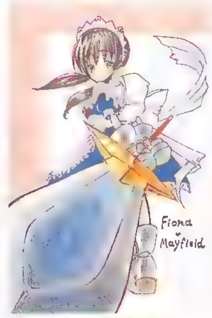
（茨城県　葵レイラさん）
☆きら様の野望は果てることなく続く……。これは世界征服するより難しいかも!?



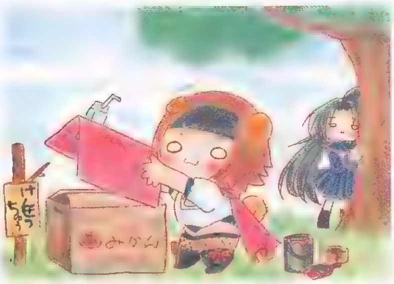
（福岡県　宇月絵夢さん）
☆キュートなタッチではぁとを描いてくれました。構図も独特で目を引きます。



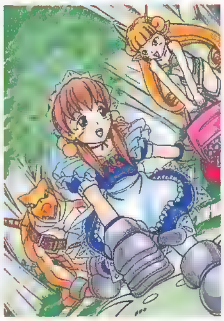
（兵庫県　ひらべさん）
☆トレカチャレンジで人気が高かったリーゼロッテ。彼女の雰囲気をいかに出すかが勝負！



（福井県　黒桃四坂さん）
☆大剣を中心に据えた珍しい作品。もちろん、フィオナのキュートさもポイント高し！



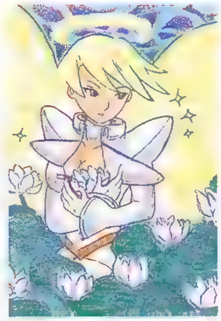
（岐阜県　天舞美羽さん）
☆グッズコンへでも活躍してくれた天舞さんの作品です！ 木陰から見守る神依の表情にワビサビを感じてしまいます。



（愛知県　御影道行君）
☆御影君は一人で10枚以上の作品を送ってチャレンジしてくれました。その努力に感服！



（富山県　流火季月さん）
☆リーゼロッテのイラストは、お姉ちゃんとどのように組み合わせるかがカギでした！



（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆ミルドレッドのイラストも多数寄せられました！　ほかのキャラとは違う魅力ですよね。



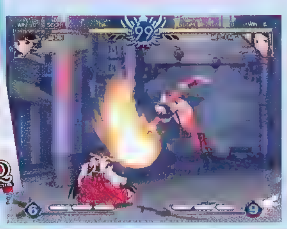
（岩手県　せつそん君）
☆どことなくスリムな感じの美凰……と思いきや！　実は明芳博士の方なのでした。



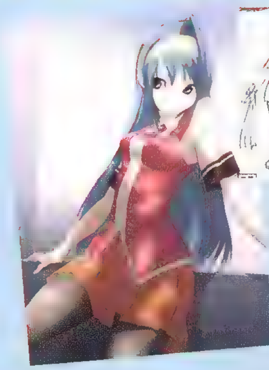
PS2でバトル開始！『アルカナハート』移植決定！

お楽しみ要素が満載!!

絶賛稼動中の『アルカナハート』&『アルカナハート FULL！』が、早くもプレイステーション 2に移植決定！　ストーリーモードのフルボイス化やギャラリーモードの追加など、さまざまな新要素が追加されているぞ！



キャラ性能は旧バージョンとFULL！バージョンの両方から選択できる。違うバージョンの性能による対戦も可能だ。





ギャラリーモードでは、これまでに公開された各種公式イラストはもちろん、著名イラストレーターによるゲストイラストも収録！（左は闘劇魂の表紙でおなじみの曽我部 修司氏）　そして右上のラフ画は……!?　PS2版『アルカナハート』は10月11日発売予定！　予約特典としてオリジナルドラマCDが用意されているので、今すぐ予約しよう！

アルカナムック アンケートの園 Vol.1

現在発売中の『アルカナハート ハートマチックコレクション』の読者様から寄せられた、アンケートの内容を取り上げる当コーナー。第1回目は、「家族にするならどのキャラクターがいいですか？」の得票数。1位に輝いたのは主人公のはぁとで、内訳は「妹」と「娘」が多数を占めました！　2位のこのはは、「妹」、「ペット」、「もふもふしたい」が多数入っておりました(笑)。

家族にするならどのキャラクターがいいですか？

はぁと	49		
このは	38	美凰	12
冴姫	34	頼子	11
フィオナ	26	鼓音	9
舞織	23	ミルドレッド	8
リリカ	23	ミケ	3
神依	22	小糸	2
リーゼロッテ	17	小唄	2
きら	17	華明芳	2

このはぬいぐるみ続報!!

開始が遅れていた「このはぬいぐるみ」の予約ですが、今度こそ本当にスタートします！　http://www.arcadiamagazine.com/をチェック！　実物は闘劇決勝会場で見られるぞ！



※画像は制作途中のものです

あるかなひみつメモ　今回紹介したプレイステーション 2版『アルカナハート』は、現在フルスロットルで開発中！　8月11～13日の闘劇決勝大会（詳しくはP22を参照）に試遊台が出展されるので、実際にチェックしてみたい人は足を運んでみよう。また、8月17～19日に東京ビッグサイトで開催される「コミックマーケット72」では、企業ブースへの出展が決定。グッズ販売などもあるので、こちらも見逃せないぞ！



MELTY BLOOD Act Cadenza Version B

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

今回は、遠野秋葉攻略&クラッシュ、白レンの連続技に加えて、闘劇'07の出場者リストを掲載。闘劇情報満載の、闘劇魂 Vol.6も絶賛発売中です!!

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB2
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2007年3月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI CD-ROM

Text:メルブラ塾（半蔵門支部）、ゆきのせ、はと、白

※記事中では以下の略称を
使用している場合があります。

アークドライブ………AD
ブラッドヒート………BH
ブローバックエッジ…BE
ラストアーク…………LA
マジックサーキット…ゲージ
【　】内……………………ビートエッジでのつなぎ
・………………………特定の通常技のつなぎ
クイックアクション…QA
Ⓒ→……………………キャンセル
Ⓙ→……………………ジャンプキャンセル
EX→……………………EXキャンセル

闘劇'07直前情報
——出場者からみるキャラ情勢

闘劇'07『MBAC』の全出場者リストを掲載。これに当日の予備予選枠2チームを加えて決勝大会が争われるぞ。

Text:KZA

エリア名	店舗名	代表チーム
北海道・東北エリア	スーパーヒーロー仙台	ノフェス オブ リージュ 電波（弓塚 さつき）、ゆう（遠野 秋葉）
	パロ 札幌駅前店	おれはかみになるんだ! 元町（吸血鬼シオン）、Grow（アルクェイド）
	JOYPLAZA	中二病患者：福島の眠れる虎（メカヒスイ）、御嶽に舞う雀（シエル）
関東エリア	パームトップス	エージェント夜を往く：とかち（有間都古）、やよい（レン）
	鯨戦アイアイ	うたーわれるもの：たーりゃん（レン）、ウィズ（蒼崎 青子）
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	マッスルという名を捨てて：いるす（七夜 志貴）、シバ（軋間 紅摩）
	つるまき	この瞬間俺の特殊効果発動!!：少年A（蒼崎青子）、二代目総統D（軋間紅摩）
	ゲームパニック 三郷	K猫のKは・・・ ジン（翡翠）、K猫（暴走アルクェイド）
	ラッキー バッティングドーム	ゆと☆リン：織（遠野志貴）、レオ（暴走アルクェイド）
東京エリア	アミューズメントスペースUFO 八王子店	正義のそろばん：はと（赤主秋葉）、がる（吸血鬼シオン）
	TRF@メイドゲーセン	闇・道化師のハギー：するめ（遠野志貴）、はぎ（弓塚さつき）
	池袋 ギーゴ	ずっとゆきのせのターン ゆきのせ（遠野秋葉）、SII（アルクェイド）
中部エリア	キングジョイ	とかちつくして：深空（遠野志貴）、ブレイブ（翡翠）
	パロ 佐久店	勝利こそ正義 遊（シオン）、F.T（有間都古）
	ジョイランド 江守店	イリヤスレをよろしく^^：TTK@イリヤスレの1（シオン）、神無月（吸血鬼シオン）
	ミラクル沼津	ごめんねぇ相方が強くってさぁ：supa（ネロ・カオス）、きむちー@はぎ勢（白レン）

エリア名	店舗名	代表チーム
中部エリア	セガワールド ナツミ	センスありすぎてゴメンナサイ：キャメイ（翡翠&琥珀）、小路（軋間紅摩）
	ファンタジアン 精華店	俺、闘劇準覇者だけど君達誰?：どれみふぁでぐち（遠野志貴）、みるみるミルキー（有間都古）
近畿エリア	チャレンジャー 追手門店	たまには普通のチーム名で：直樹（弓塚 さつき）、周平（レン）
	アミューズメントパークエルロフト	MAID IN CHAOS：ラッキースター（ネロ・カオス）、Mr.プロトペラヘ（翡翠）
	アミューズメントCUE 奈良三条店	『ああああ』：めっしい（翡翠&琥珀）、ざわわ（ネロ・カオス）
	プレイステーション ネーブル西宮店	わぐ時 わぐ（吸血鬼シオン）、銀時（青子）
	星狩物語 岸和田店	ビリー・ザ・NEETキャンプ：てつ（アルクェイド）、T.N（翡翠&琥珀）
中国・四国エリア	カッタの湯	MODEL HK2 ミラクル：やす（レン）、3104（軋間紅摩）
	アミパラ ウェルカム	さとけんに捨てられた：kubo（シオン）、某七瀬R（レン）
	サーカスサーカスライオン店	たまやんのクジ運の悪さは(ry：ツジイソス（暴走アルクェイド）、コウ（赤主秋葉）
九州・沖縄エリア	ゲーム・スポット大橋	サガルマータ：僑（遠野秋葉）、ジェフリーマンソンEro（蒼崎青子）
	遊道楽 和白店	another days：かずゆき（シエル）、逆転裁判（レン）
	セガ マービィー	うるせえめろんぱんぶつけんぞ：会長@HK（赤主秋葉）、カズ@GOE（遠野 志貴）
	夢咲創庫	練馬区紅摩KRG：K太（弓塚さつき）、ありんこアリカ（翡翠&琥珀）

続・突発的情報コーナー

なぜなに Ver.B MBAC

予選の結果から、メンバーが思うこととは……?

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、峰打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

●予選の結果雑感と、決勝大会予想

age：抜けていないキャラは居るけど、結構ばらけているねぇ。
KZA：そうですね。予選中盤くらいまでは、シエルや暴走アルクェイドが全然活躍していなくて、どうなるかと思いましたよ。
age：まあレンはその強さから納得の数だけど、遠野志貴と吸血鬼シオン、軋間紅摩、弓塚さつき、翡翠&琥珀が多いのは意外だと思う人は居るんじゃないかな。
ゆきのせ：遠野志貴はバツグンの操作の安定度が、ほか4キャラは起き攻めとラッシュによる大会での爆発力が光った感じですね。ミスが少ないのはホント大会では重要になるんですよ（経験者談）。
もっぷ：琥珀、ワラキアの夜は決して弱くはないんだけど、防御力の低さに泣いた感があるね。
腐乱人形：キャラ分布以外にも地域のぶつかり合いが熱かった。関西の予選は東海が、東海の予選は関西が取ったりして白熱してましたよ。
KZA：決勝大会の1回戦は同通過エリアのチームと当たらないから、盛り上がりは必至だろうね。また、予選では試合前のじゃんけんでコンパネとキャラの後決めを決めていたけど、多くの出場プレイヤーの要望から決勝大会ではコンパネのみで、先鋒は申告制になるから、より試合に集中できるんじゃないかな。
age：よっし！　8月13日はディファ有明に集結DA！



キャラ性能は高いが、思ったより少ない暴走アルクェイドとシエル。琥珀、ワラキアの夜、両ネコアルクは当日の予備予選枠に期待が掛かる。

勝手に優勝予想：【さとけんに捨てられた】、【正義のそろばん】あたりが下馬評では有力だが、a-choの大会を3連覇するという驚異の勝負強さを持つ「ラッキースター」擁する【MAID IN CHAOS】や、関西のツートップが組む【たまには普通のチーム名で】も上がってきそう。まあ最終的に【マッスルという名を捨てて】が勝っちゃうという線も捨てきれないんですけど……。(KZA)

CRUSH!!

遠野秋葉



見た目に反してパワーキャラの遠野秋葉。機動力が高くない点をうまく突いていこう。

Text：はと

遠野秋葉戦での心構え	●空中鳥を落とすを常に見ておく ●A月を穿つやジャンプCなどの対空を警戒しておく ●相手の受け身狩りを頭に入れておく
闘いやすいキャラ	ネロ・カオス、シエル、レン、暴走アルクェイド

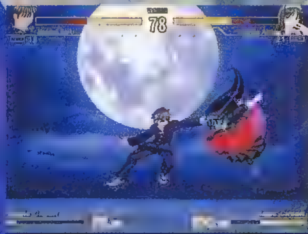
最大の武器が、最大の弱点

遠野秋葉は、空中A、B鳥を落とすを使ったけん制で、相手を近寄らせないように動く立ち回り重視キャラ。また、相手を捕まえてからもジャンプ🡇＋Cを使った強力な起き攻めも持っている。

弱点は空中ダッシュが遅めで、下に判定の強いジャンプ攻撃を持って [illegible] 落とす [illegible] 回りになる。[illegible]



高い防御力、攻撃力を持つ遠野秋葉に殴り合いを仕掛けるのは得策ではない。



空中でのけん制、制御のために鳥を落とすを撃つ瞬間が絶対にある。ここを突いていくのだ。

POINT——起き攻め対策

ジャンプ [illegible] Aからジャンプ [illegible] Cとしゃがみ A の [illegible] 二択になって [illegible] その状況に陥らないように [illegible]

リスクはあるがジャンプ A [illegible] ルドを狙ったり、ジャンプ A をガード後少し遅らせてしゃがみガードに切り替えて BC 同時押しをする [illegible]（ジャンプ中🡇＋C には強制開放、しゃがみ A はガードになる）で基本の二択は返せるのでオ [illegible]

[illegible] 遠野秋葉側はジャンプ [illegible] 使ったり、中空 B 鳥を落とす [illegible] 際ジャンプ中🡇＋C or しゃがみ A などで上記の策に対応できる。





強力なジャンプAからの二択には、攻撃判定の発生の差を利用した回避方法が使える。地味だが、応用が利くので知っていて損は無い重要なテクニックだ。

対戦攻略 遠野秋葉



ちょっとマニアックな空中B鳥を落とすの使い方を覚えてバリエーションを増やそう。

Text：ゆきのせ

空中B鳥を落とすを使った起き攻め

空中B鳥を落とすはA版とは違い、後方に下がりながら攻撃を出すので、若干相手から離れた位置で出せば、相手のリバーサルの行動を避けつつ攻めることができる。

赤主秋葉や蒼崎青子など強制開放の判定が小さいキャラには、強制開放を避けつつ攻めが継続できるが、暴走アルクェイドやワラキアの夜の強制開放には当たってしまうので注意しよう。

また、B版は硬直が少ないので最低空よりも少し高い位置で出せば、ジャンプ中🡇＋Cが出せ、さらにしゃがみCにつなげられる。強制開放を警戒しつつ二択を迫れるぞ。



相手が強制開放を出してきても避けられるので、そのスキに連続技を決めていこう。



もし強制開放を相手が出さなくても、ジャンプ中🡇+Cで中段の選択肢を仕掛けていける。

対戦攻略 白レン



白レンは密かに優秀なダウン追い打ちを持っているので、ぜひマスターしておこう。

Text：白

ゲージ回収、ダメージ共に優秀！

Aフルール・フリーズ・クルールー（以下フリーズ）を使った起き攻めはシールドバンカーや避けに弱い。そこでゲージ稼ぎ＋受け身狩りを狙えるダウン追い打ちを使おう。

●立ちA×3→立ちC（2）→🡄＋B→立ちA→しゃがみA→立ちB(2)→しゃがみB（1）Ⓒ▸Aフリーズ Ⓑ▸EXフリーズ

相手が受け身を取らないとAフリーズがヒットし、相手が受け身を取ると自動的にEXフリーズが受け身狩りになる（受け身を取られなかった場合は、EXフリーズは発動しない）。ただし弓塚さつきにはレシピが変わり……。

●立ちA×3→立ちC（2）→🡄＋B→立ちA→立ちB(2)→しゃがみB(1)Ⓒ▸AフリーズⒷ▸EXフリーズ

前のレシピでダウン追い打ちをすると後ろ受け身にEXフリーズが当たらない。このダウン追い打ちのいいところはリバースビートが掛からないこと。連続技＋ダウン追い打ち（＋受け身狩り）のダメージで、半分以上の体力を一気に奪えるぞ。



相手が受け身を取ったら、空振りキャンセルででEXフリーズが発動。表裏どちらでも当たるぞ。

遠野秋葉補足：低空空中ダッシュAからの崩しが強いが、強制開放をされやすい。そこで低空空中ダッシュからB鳥を落とすを出せば、上記のように強制開放読みをしつつ二択を仕掛けられる。
白レン補足：上記のダウン追い打ちは画面端で、～EXフリーズ→BEしゃがみC→Aスワン・レイク→ダッシュキャンセル後に狙っていけるぞ。

ついに最終ステージ攻略!!

むちむちポーク!



今回は最終面となるステージ5を攻略！　本作はランク調整の仕方によって難易度に大きな差が出るが、安全に進む場合はケアレスミスを減らすことも大事。予期せぬミスがあると長時間ノーミスで進む必要が出てくるため、ランクが上昇しやすい。ただし、ステージ5は最後の戦いになるので、残5の状態で増えそうなとき以外はミスせずに進み、ラスボスに残機を温存しよう。

むちむちポーク!
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：元祖むっちり系シューティング
■操作方法　：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2007年4月
■使用基板　：ー

Text : C・LAN

STAGE 5　福多塚防衛基地改めイベリコ軍駐豚地

長く険しい道のりが待つステージ5。特に注意が必要な敵は、序盤～中盤に多数設置されている福多塚砲。福多塚砲のレーザーは弾速が速く、ラードアタックを撃ちながら低速移動していると貫かれやすい。不用意に前に出ず、まずはレーザーを撃たせてから接近するように心掛けよう。ほとんどの福多塚砲は3基一組で斜めに配置されているので、すべて破壊するまで気を抜かないように。前半に1基のみ出現する福多塚基地管制レーダーは、ラードアタックで破壊すると大ボム1個ぶんのボムブーハムになるので必ず取得しよう。また、マップ中には表記していないが、地上には大量のザコ戦車が走っている。広角に弾を撃つ戦車は、大きく動き過ぎないように意識して誘導しよう。



福多塚砲はなるべく角度の付いたレーザーを撃たせるように動こう。

POINT A　福多塚砲～パラボラアンテナ地帯

福多塚砲3基→福多塚基地管制レーダーを破壊後、中央右よりに機動装甲車ツキノワが出現するが、放っておいても右に消える。左に固まった戦車の破壊に専念し、直後現れる福多塚砲に備えよう。そして、AH-99オオフクロウ（以下オオフクロウ）のために、ラードゲージをためておくといい。福多塚基地パラボラアンテナは無害な敵だが、数が多くF-34メソボムシクイとの混合攻撃になる。後方の敵に攻撃が通りにくく、最後に3基の福多塚砲が出現。ここは迅速に破壊するのが安全だ。



オオフクロウ1機目は左の戦車を破壊してから正面に入ろう。

POINT B　コウノトリ～アカショウビン地帯

E-6コウノトリは卵でブートンを補充しつつ、卵を巻き込むようにラードアタック。地面にある中ボスのわだちが左へ流れ始めたら、ブートンを補充し始めよう。このラードゲージは、F-10アカショウビンのラッシュ中に出現する、斜めに並んだ福多塚砲に使用する。



まずは左右の伏戦車を破壊。E-6コウノトリは卵のブートンを活用。



アカショウビンより福多塚砲を注視。3基倒すまで油断は禁物だ。

POINT C　ミソサザイ～ハチドリ地帯

B-3モモイロペリカン×3は、正面に陣取り小さな動きで5ウェイをかわす。続いてF-15ミソサザイ、F-43オオルリの高速編隊が飛来する。開閉砲台のポーク・ジンジャーは重なりに行くと閉じてしまうため、ある程度距離を取って、水色弾を交わしながらラードアタックを当てよう。機関砲戦車ヤマクジラは、左右の無人戦闘機ハチドリを巻き込むようにラードアタックを当ててキントン変換。ハチドリ編隊の最初か最後の数機でブートンを回収しよう。



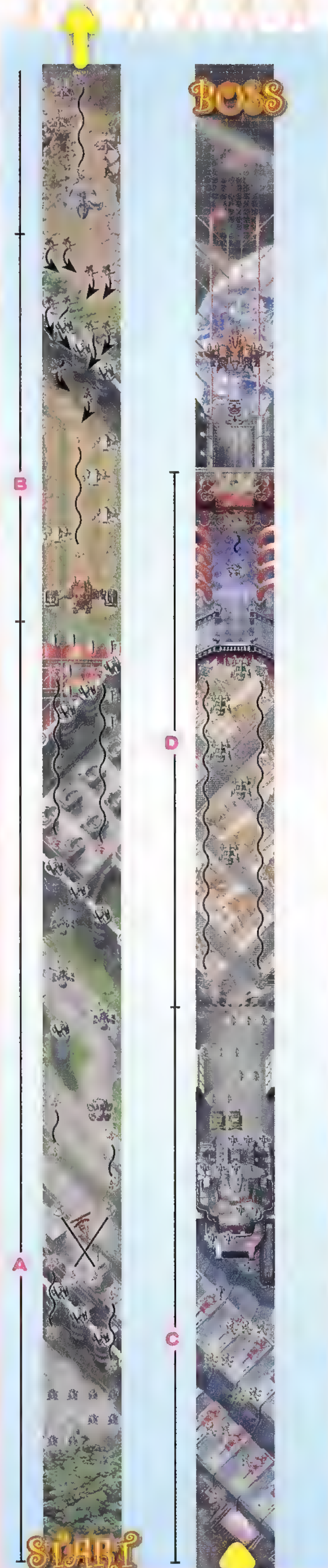
空中敵は動きが速いが、敵弾は少ない。体当たりにだけ注意しよう。

POINT D　戦車ラッシュ～将軍さまの肖像画

ここ一帯では地上を大量に流れていく戦車が強敵。小さな動きで左右どちらかに移動を続け、端に近付いたら大きな動きを交えて切り返そう。AH-95ライチョウは砲塔を破壊して放置すると、間の狭い9ウェイを連射され厄介。砲塔と本体はワンセットで破壊したい。ショットで少し撃ち込み、ラードアタックで一気に倒すといいだろう。イベリコ式戦車ヘリ・コプターは出現位置を素早く見極め、端に追い込まれないように広い方へ誘導しよう。



肖像画破壊後の砲台の弾は下がると避けにくい。接近してかわそう。

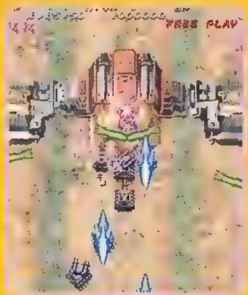


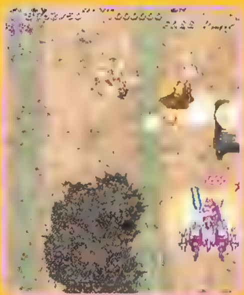
敵キャラDATA								
		福多塚基地パラボラアンテナ		福多塚基地管制レーダー		福多塚砲		イベリコ式戦車ヘリ・コプター
		0pts		0pts		1000pts		1000pts

中ボス1　福多塚連戦車(試験型)

本体：10000 ／背部筒型砲(×2)：30000 ／伏戦車本体：1000 ／伏戦車砲塔：1000 ／小型戦車本体：200 ／小型戦車砲塔：100

左右に延びた伏戦車からの緑細弾と、背部筒型砲から真下に水色弾を射出。これにハッチから出現するザコ戦車の弾が加わる。だが、背部筒型砲は内側に曲がらず、なおかつザコ戦車は上方向に弾を撃たない。つまり、中央上部に重なってしまえば、自機に当たる弾は伏戦車のみ。これを上下の動きでかわせば安全だ。背部筒型砲を破壊すると広角弾を放つため、この方法を使う場合はハッチに重なるくらいの位置でショットを撃とう。機体によっては途中で背部筒型砲を破壊してしまうが、それでもかなりのダメージを与えられる。


ボスに重なり上下の動きで緑弾をかわす。背部筒型砲に撃ち込まないように注意。


伏戦車はボス破壊後に判定が付く。倒すまで攻撃はやまないのでしっかり撃ち込もう。

中ボス2　XAH-1000シャチ

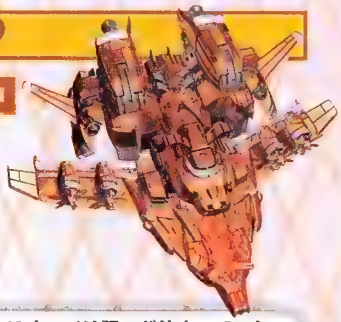
本体：50000 ／小型ミサイル・オルカ：100

左右のハッチから小型ミサイル・オルカ(以下オルカ)を連続で射出し、これが終わると本体と羽の内蔵砲台2種で攻撃してくる。内蔵砲台は内側が自機狙いの2ウェイ、外側が8ウェイを放つ。2ウェイは中央が狭いため、外側を大きく避けること。手順としては、オルカでブートンを回収してラードゲージをためておき、羽砲台の攻撃を避けながらショットで撃ち込む。ラードアタックでトドメを刺そう。最終面にしてはあっけなく倒せる中ボスだ。長時間粘れば2回目のオルカまで引っ張れるが、スクロールが始まってしまう。


オルカはキントン変換可能だが、ここで稼ぐと本体への撃ち込み時にゲージを枯渇しやすい。


2ウェイは終わり際が非常に狭い。間に入るより大きくかわす方がはるかに安全だ。

STAGE5 BOSS
ハモンイベリコ



本体
(第一形態)：50000 ／(第二形態)：50000 ／
(第三形態)：100000 ／(第四形態)：500000
ポークビット：破壊不可能
ポークミソー：100
ポークロケット：200

形態別の攻撃と対処法をしっかり覚えよう

ラスボスのハモンイベリコは合計4形態あり、いずれの形態も2～3種類の攻撃が決まった順にループする。ボスの動きなどで若干のランダム要素は加わるが、攻撃パターンとそれぞれの対処法を理解していれば、大半の攻撃は危うい弾避けなしでかわせる(下記の形態別攻撃の欄を参照)。ただし、②、④、⑦は狭い空間での弾避けが必要になり、特に②は不確定要素も高く厄介。残機やボムが残っている場合は、このいずれかで決め打ちしてしまうといいだろう。破壊可能なパーツは一切無いので、ボムで補充したラードゲージは形態破壊に合わせて使おう。

第一形態

②の12ウェイは狙いが決まっていない。自機の少し前方に視点を置こう。


ポークビットの射出に合わせて、タイミングよく上下に動いて避けよう。

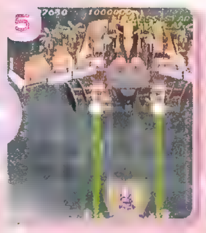

画面端で片側を消すように意識。ボスが迫ってきたら反対側へ移動しよう。

第二形態

④は水色弾を少しずつ誘導しながら、緑弾を微調整でかわす。ゲージ補充を兼ねてボムを使ってもいい。

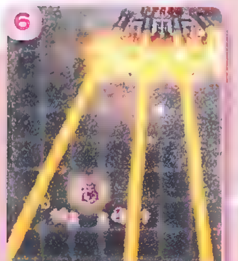

大量のポークミソーが来るが、破壊可能なので問題無し。


この形態最大の難関。最下段隅から反対側の隅へ動こう。


左右の羽からバルカンを連射し続ける。間に入ればOK。

第三形態

⑦は中央からずれた位置でチョン避けを開始し、端に向かって動こう。


左右どちらかの空間に入ってかわす。レーザーから等距離の位置を維持。


広角弾は自機狙いの11ウェイ。射出タイミングに合わせてチョン避けでかわす。

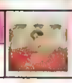
第四形態

最終形態の攻撃は派手で弾速が速いものの、動き方がわかってしまえばほかの形態よりも対処しやすい。


左右と下の外周をゆっくり移動していればかわせる。


初弾をチョン避けで全弾かわせる。近いときは大きく回る。


連射バルカンの外で、ボスの動きに合わせて動けばOK。

	E－8ハヤブサ 100pts		F－43オオルリ 100pts		将軍さまの肖像画 10000pts		F－15ミソサザイ 100pts

雷電IV

1週目クリアは射程圏内！

今月は1周目の最終面、LEVEL5を徹底攻略。中～終盤の難所もボスも、これさえ読めばもう怖くない！



雷電IV
■メーカー：moss
■ジャンル：シューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2007年6月（稼働中）
■使用基板：Type-X

Text: たてしゅ

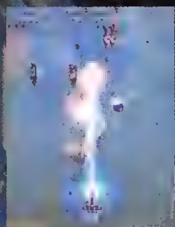
LEVEL5 ステージ攻略

バルカンまたはプラズマ・プロトンレーザーに換装して戦え！

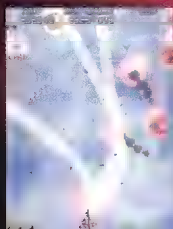
AREA 1 メインショット換装は慎重に！

開始直後にアイテムキャリアが出現するが、空中ザコAのラッシュ中にアイテムを取りに行くのは非常に危険だ。ここは後方に下がって敵破壊に専念し、ザコが居なくなってからアイテムを取るようにしよう。

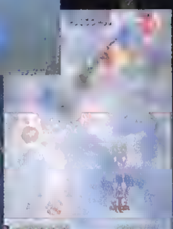
この後出現する隕石は空中ザコよりも耐久力が高いため、左右にあまり動き過ぎると体当たりされる危険があるので、自機の正面から出てきたものだけに狙いを絞って破壊していくと安全だ。



高速で突っ込んでくる空中ザコ。アイテムは無視して攻撃に専念するべし。



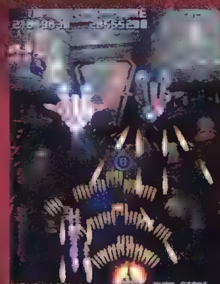
プロトンレーザーがあれば楽勝。左右に小刻みに動きながら撃つのがコツだ。



意外に耐久力のある隕石。自機の正面に来るものだけを集中攻撃していくといい。



隕石地帯は右寄りの位置で戦い、次の中型機の攻撃に備えるのがベストだ。



中型機が2機同時に出現するところでは、画面中央付近で3WAY弾の死角に入りながら反撃していこう。



空中ザコが間断無く出現するので大型機Eは3面のように接近して撃つことができない。後方でじっと耐えよう。



プラズマレーザー装備時はなるべく湾曲させた状態で戦おう。撃ち損ねた隕石を常に避ける準備をしておくことも忘れずに。

AREA 2 砲台からのばら撒き弾の軌道を見切れ

空中物で特に強敵らしい強敵は出てこないが、ここで一番の問題となるのは5方向にばら撒き弾を撃ってくる砲台群（図の■部分）。弾を撃つ瞬間を見逃さずに軌道を見極められるかが勝負だ。

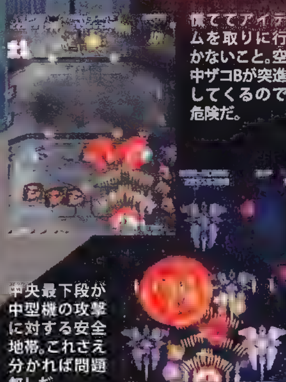
2度目の隕石地帯で出現する中型機Fは、写真のように中央のラインで戦えば楽勝。2種類のいずれの弾にも当たらないのでうまく利用しよう。

なお、このエリア内にはザコ戦車が出現するポイントがいくつか存在する。図では省略しているが、いずれも見やすい位置から出てくるので、装備さえ整えていれば特に難しいことはない。



あまり動き回らないのがコツ。砲台がばら撒き弾を撃ったら落ち着いて死角に入ろう。

耐久力の高い連射砲台。プロトン装備時は軌道を中央に集中させて倒そう。

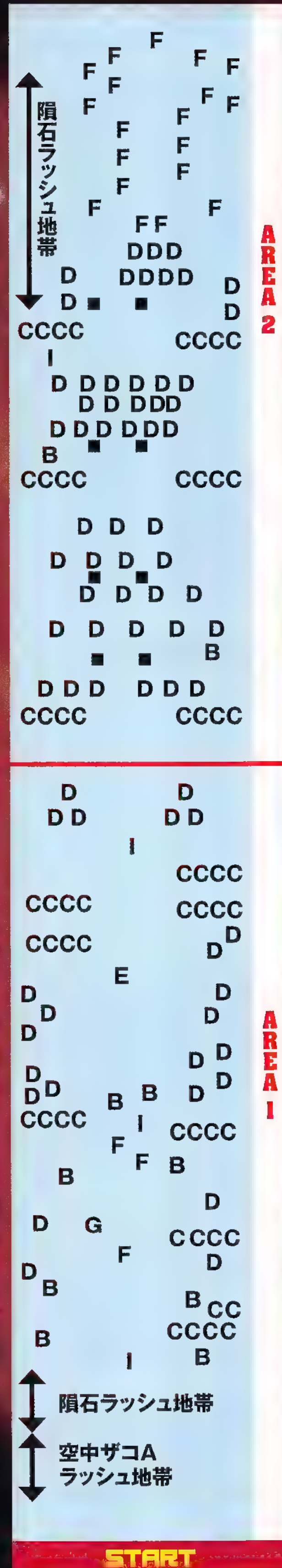


慌ててアイテムを取りに行かないこと。空中ザコBが突進してくるので危険だ。

中央最下段が中型機の攻撃に対する安全地帯。これさえ分かれば問題無しだ。



ここがソル出現ポイント。比較的時間に余裕があるので簡単に破壊できる。壊したら次に出てくる中型機Gにすかさず重なって撃て！

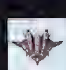




空中ザコA
得点:1,000



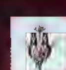
隕石
得点:1,000



中型機B
得点:10,000



空中ザコC
得点:1,000

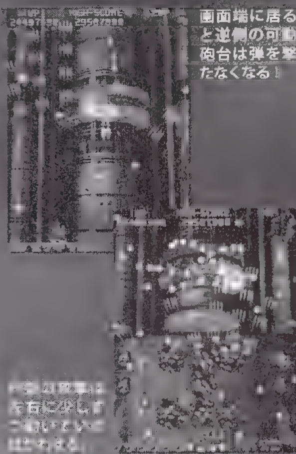


空中ザコD
得点:1,000

AREA 3 円盤内の砲台を集中攻撃せよ!

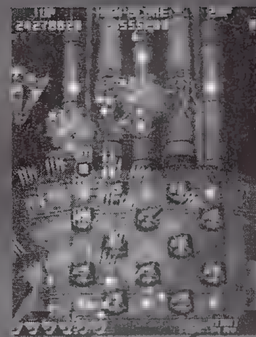
[illegible]可動砲台[illegible]と円盤型砲台との複合攻撃が最大の難関。[illegible]可動砲台は、[illegible]いずれか一方に[illegible]なって攻撃開始前に必ず[illegible]しておくこと。円盤は最初の攻撃開始時にできるだけ多くの砲台をつぶしておかないと、次の2台目との同時攻撃の際に逃げ場を失ってしまう。砲台が[illegible]と思ったら、迷わずボンバーを使って切り抜けよう。

また、可動砲台は画面内に[illegible]

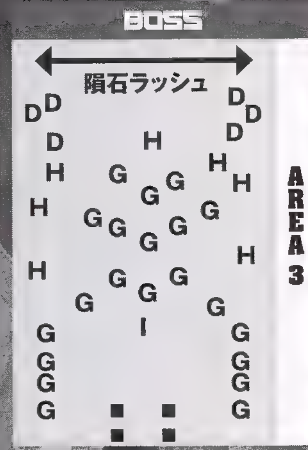


画面端に居ると逆側の可動砲台は弾を撃たなくなる!

[illegible]



[illegible]可動[illegible]軌道に合わせ[illegible]ずつ動いて避け[illegible]の正面のライ[illegible]気を付ければ[illegible]も十分に対処[illegible]



LEVEL 5 BOSS攻略

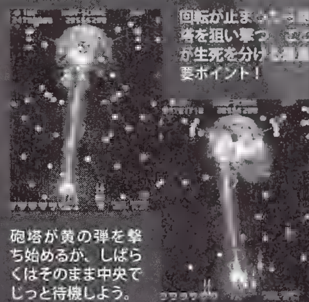
[illegible]第2段階の最後のばら[illegible]攻撃は、無理に[illegible]ち込もうとせず[illegible]に[illegible]しよう

第1段階

[illegible]つパネルをどんどんはがしていく。全部で12個ある砲塔は、いずれもその周囲にある5枚のパネルをすべて壊さないと当たり判定が発生しないようになっているので必ず覚えておくこと。ボスの回転が止まったら、写真の様に下に突き出た左右の砲台を狙い撃ちして壊し、回転を再開したら左に寄ってばら撒き弾を避けていこう。

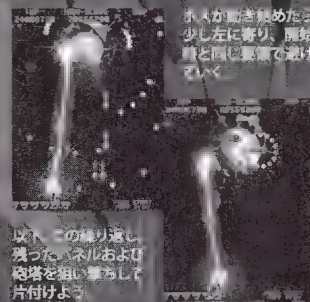


正面付近で左右に動きながらパネルをはがそう。



回転が止ま[illegible]塔を狙い撃つ[illegible]が生死を分け[illegible]要ポイント!

砲塔が黄の弾を撃ち始めるが、しばらくはそのまま中央でじっと待機しよう。



ボスが動き始めたら少し左に寄り、[illegible]

以下この繰り返し。残ったパネルおよび砲塔を狙い撃ちして片付けよう。

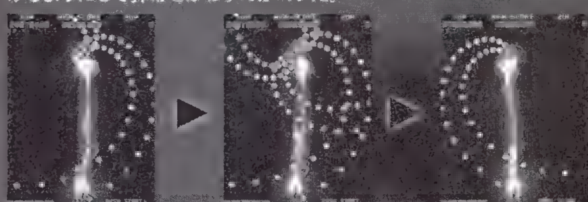
第2段階

最初のばら撒き弾4連続攻撃は、自機をボスの正面からやや左に寄った位置で待ち、少しずつ右に動けばすべてかわせる。次のばら撒き弾6連発は、1回目を左に動いてかわし、2回目は右、4回目は右に避ける。なお、5回目は4回目を避けた後にそのまま動かないでじっとしてれば大丈夫だ。

そして最後のボスが動きながらばら撒き弾を連続で撃つ攻撃は、ボスの後を追い掛けるようにして弾幕をかわすのがコツだ。



最初のばら撒き弾は4回とも右に動けば避けられる。



[illegible]のばら撒き弾[illegible]目は左に動こう。

[illegible]回目は右に避け、5回目は動かずに待つ。

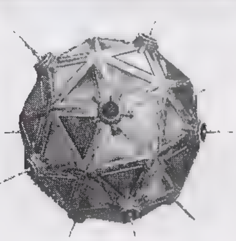
6回目も右に少し動いて微調整すればいい。



次のばら撒き弾攻撃[illegible]始時はここで避ける。

[illegible]へ動くボスの後を追うようにしてかわそう。

向きを変えたら画面[illegible]に触れてから切り返せ。



第1段階
タイムオーバー:90秒
砲塔×12:1,000
パネル×60:1,000
小隕石(ランダム):1,000



第2段階
タイムオーバー:90秒
得点:本体100,000

戦いはまだ続く! [illegible]2周目に突入

1周クリア後、味方の母艦が奇襲を受けて破壊されるデモが流れた後に2周目がスタートする。1周目とは比べものにならないほどに難度が急上昇し、ザコが撃つ通常弾のスピードも以前とはケタ違いの速さで飛んでくるのだ!

その難しさは、かつての旧『雷電』シリーズの高次周面をほうふつとさせるものがある。はたしてキミはこの地獄に耐えられるか!?



1面ボスですら強敵に大変身。これはつらいぜ……。



大型機E
得点:本体10,000
砲塔1,000



中型機F
得点:10,000



砲台G
得点:1,000



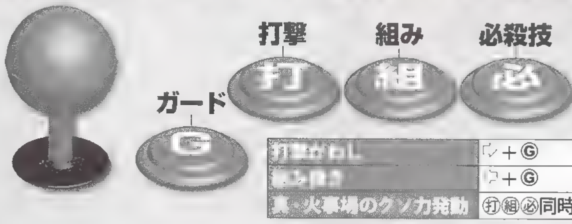
中型機H
得点:[illegible]



アイテムキャリア(I)
得点:10,000

あの「完璧超人」がついに戦いの舞台へ！





打撃かわし	↘＋Ⓖ
組み抜け	→＋Ⓖ
真・火事場のクソ力発動	打組必同時押し

絶賛稼働中の『キン肉マン マッスルグランプリ2』。比較的簡単な操作で超人バトルが楽しめるので、原作ファンはもちろん対戦ゲーム好きなら盛り上がれること間違い無し！ ゲーセンで見かけたらぜひプレイして、キン肉マンワールドを満喫しよう！

キン肉マン マッスルグランプリ2
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年6月21日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM 256（246＋モード）／SYSTEM 246

Text：黒鉄タカスエ

システム活用 真・火事場のクソ力

本作で追加された新システムで、最も重要なものである「真・火事場のクソ力」。そのシステムについて詳しく解説しよう。

「真・火事場のクソ力」は、テンションゲージが1本以上あるときに打・組・必の3ボタン同時押しで、1ラウンドに1回だけ発動可能なパワーアップ。発動している時間はゲージ残量に比例し、テンションゲージMAXで発動するとより効果がアップする。

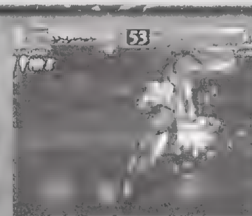
効果終了後はテンションゲージがゼロになる上、以降そのラウンド中はテンションゲージの増加スピードが通常時の半分になるので、ラウンド前半で発動するのは控えた方がいいだろう。



もう少しで相手を倒せるときのトドメとして使うか、残り時間が少ないときに発動するのがベスト。必殺技との使い分けを考えよう。

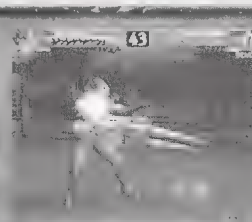
打撃重視

必殺技がキャンセル可能になる「打撃重視」。あびせ蹴りなどの大きなモーションの技でも、その後にすぐ技を出すことができる。しかし、打撃ヒット後のフォロースルーの大きな技の場合は、コンボがつながらないこともあるので注意しよう。テンションゲージMAXで発動すると一部のよろけ誘発打撃がガード不能になるぞ。



防御重視

「防御重視」は弱よろけ誘発技をくらってもよろけが発生しない。また、それ以外の打撃をくらった場合もすべて弱よろけになる。相手の打撃に対して強引に割り込むことができる、初心者向けのモードだ。テンションゲージMAXで発動すると、中よろけ誘発技も無効化できるので、なるべくテンションゲージMAXで発動しよう。



相手の打撃に強引に割り込むことができるぞ

火事場のクソ力

すべての必殺技が出し放題になる「火事場のクソ力」。打撃系の必殺技をたくさん持っているキャラで発動すると、コンボの幅が広がるのでオススメだ。コンボの締めに超必殺技につなげられるとベスト。テンションゲージMAX時には超必殺技も出し放題になるが、超必殺技は出が遅いので、ほかの二つに比べると有効度は低めだ。

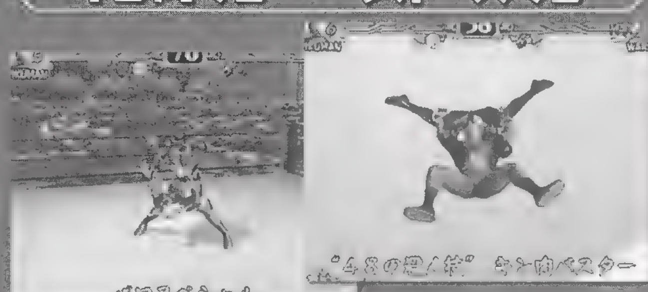


スキの小さい打撃系必殺技を持ったキャラにオススメ

あの激闘を再現したい!! 原作名勝負選

原作で繰り広げられたさまざまな名勝負——、それを再現することができるのも、『キン肉マン マッスルグランプリ2』の大きな魅力。純粋に対戦をするのはもちろん楽しいが、やはり原作ファンならば原作通りの対戦組み合わせで戦い、原作通りのフェイバリットホールドを決めてみたいというもの。そこで今回は、三つの原作に沿った組み合わせを紹介しよう。

キン肉マン vs. ウォーズマン



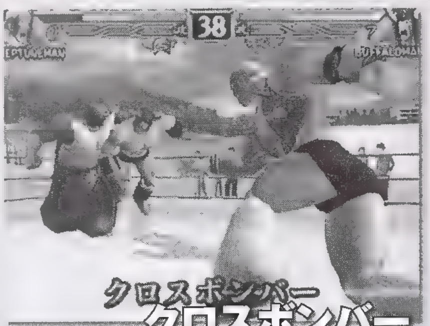
[illegible]



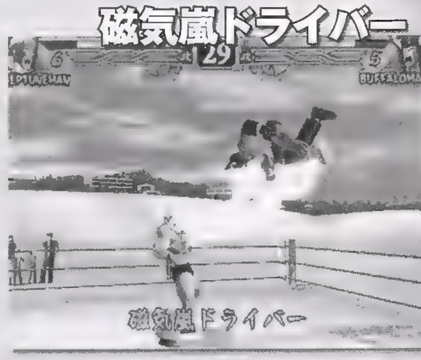
登場！完璧(パーフェクト)超人!! ネプチューンマン

ネプチューンマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	浮かせ
打撃技			
	喧嘩コンボ1st	打・打・打	
	喧嘩コンボ2nd	打・打・→+打	
	喧嘩コンボ3rd	打・打・→+打・打	
	ネプチューンキックコンボ	→+打・打・打・→←+打	
	ネプチューンショルダーコンボ	→+打・打・←→+打	
	スピンアッパーコンボ1st	→+打・←+打・→→+打	
	スピンアッパーコンボ2nd	→+打・打・←+打・→→+打	
	パーフェクトコンボ+	↓↘→+打・←+打・→→+打	
	パーフェクトコンボー	↓↘→+打・←→+打	
	ジャンピングヘッドバット	↑+打	
	ネプチューンスライディング	↓+打	
	左アッパー	→→+打	浮かせ
	ショルダータックル	←→+打	
	ビッグブーツ	→←+打	
	バックエルボー	←↙↓↘→+打	
	フライングボディーアタック	→↓↘+打	
	ストンピング	←↓↙+打	
	ジャンピングニーパット	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	シュミット流バックブリーカー	組	
	スピア	→→+組	
	ショルダーネックブリーカードロップ	←→+組	
	フライングヘッドシザース	↓↘→+組	
	サイドスープレックス	↓↙←+組	
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組	
	カンヌキスープレックス	(中よろけ相手に)↓↙←+組	
	垂直落下式ブレーンバスター	(大よろけ相手に)組	
	エアプレンスピン	(大よろけ相手に)↓↙←+組	浮かせ
	滞空式バックドロップ	(相手の背後で)組	
	スリーパーホールド	(相手の背後で)←+組	
	パーフェクトドロップ	(相手の背後で)→←+組	
	魔の直滑降	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	喧嘩ボンバー	必	
1	喧嘩ボンバー	←+必	
2	マグネットパワーマイナス	→→+必	
2	マグネットパワープラス	←←+必	
3	地獄の三重刑その1 スリーパースープレックス	←→+必	
2	サンダーサーベル	↓↘→+必	浮かせ
2	死の十字架	↓↙←+必	
3	磁気嵐ドライバー	←↙↓↘→+必	
3	磁気嵐スープレックス	→↘↓↙←+必	
3	喧嘩スペシャル	→↓↘+必	
超必殺技			
9	クロスボンバー	←↙↓↘→+打+必	
9	ダブルレッグスープレックス	(ロープ背負い相手に)→↘↓↙←+組+必	



クロスボンバー

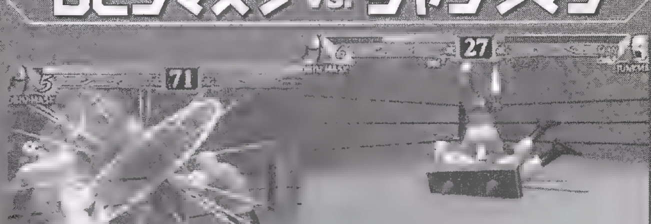


磁気嵐ドライバー

以前シルエットのみで紹介していた超人のうちの一人、ネプチューンマンがついに登場！「夢の超人タッグ編」で完璧超人のリーダーとして初登場し、正義超人や悪魔超人を"下等"呼ばわりしたインンパクトのあるキャラクターだ。

見た目のイメージ通りパワーファイターで、通常技、必殺技ともにパワフルなものが多い。当然、その分技のスキが大きめなので、相手との間合いには十分に気を付けなければならないぞ。

ロビンマスク vs. ジャンクマン



[illegible]

バッファローマン vs. ウォーズマン



二刀流スクリュードライバー
ハリケーンミキサー 死のコース

有名な「2倍のジャンプと3倍の回転」が登場するのが、「7人の悪魔超人編」でのバッファローマンとウォーズマンの対戦。バッファローマン側は、ウォーズマンの二刀流スクリュードライバーをかわしたうえで、ハリケーンミキサー"死のコース"でトドメを刺せば原作通りだ。

さらにヒートアップするテクニックを吸収せよ！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

世間で熱い対戦が繰り広げられているバトルファンタジア。今回はシステム系のテクニックとキャラ別攻略を中心に攻略するぞ。恒例のBF団の砦もしっかりあるので安心だ。より深く理解してこの夏はBFの世界にどっぷりと浸ろう。

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：稼働中(2007年4月)
■使用基板：TAITO Type X²

システムを理解せよ! 空振りキャンセルの活用

通常技の出始めはキャンセルできることが判明！ 使いこなせるか？

仕組みを理解しよう

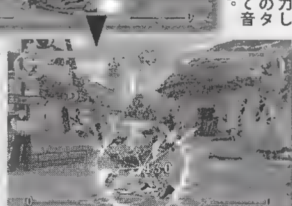
通常技が出始めてから2フレーム間は必殺技や超必殺技でキャンセルできることが分かった。これは通常技の攻撃判定が出ずに必殺技や超必殺技へ移行する形になり、どの通常技にもこの現象が当てはまる。本作の通常技のほとんどが必殺技キャンセルできるためこの現象を活用する場面は少ないのだが、一部のキャラではこれを活用すると戦力アップになるのでチェックしていこう。ポイントになるのはキャンセルで出せない必殺技を持っている場合とキャンセルできない通常技からのアタックセットがある場合だ。

まず前者のキャンセルで出せない必殺技を持っている場合。これはウルスの音速タックルやアシュレーのロイヤルハートなどが該当し、空振りキャンセルを使って該当技を無理矢理出していく。具体的には連打キャンセル可能な小技や、アタックセットの初段がキャンセル可能ならば、ここから該当技をつないでいく。しゃがみBからつなぐなら、しゃがみBを2発入力して2発目の出始めを必殺技でキャンセルするわけだ。初段のモーションが終了するタイミングをつかんで、必殺技（超必殺技）はボタンずらし押しで入力しよう。

一方、後者のキャンセルできない通常技からのアタックセットがある場合も、初段の通常技から必殺技をつなぐことが可能。これはデスブリンガーのしゃがみAが該当技で、その原理は前者と一緒だ。つまりしゃがみAからアタックセットを入力しつつ、しゃがみDの出始めを空振りキャンセルして焼尽の攻め手などを出していく。DとBをずらし押しにすると楽につなげられるぞ。



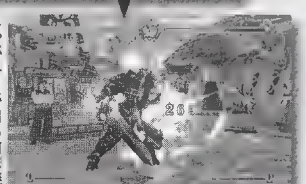
しゃがみBを2発入力して、1発目の終わり際のタイミングを見計らって音速タックルを入力する。



成功すればしゃがみBから音速タックルが連続技に！ 必殺技の暴発には細心の注意を払おう。



キャンセルできない通常技からアタックセットがあるデスブリンガー。しゃがみAからしゃがみDへ。



しゃがみDが出る前に焼尽の決め手へつなごう。BとDをずらし押しすれば高確率で出せはずだ。



ウルス Urs

Text：MVP

起き攻めでめくりを狙うパターンとヒット確認をさらに追究。大幅な戦力アップは間違い無いぞ。

めくりを狙える状況

相手をダウンさせた後、確実にめくりを狙える状況は主に二つある。どれも強力なのでめくるタイミングを覚えよう。なお相手が起き上がった瞬間に技を重ねると、正面、めくりのどちらの技でも同一のガード方向でしのがれてしまうので注意。相手が動き出した1フレーム後に技を重ねるのが理想形なので、やや遅めを意識しよう。

一つ目は通常投げを決めた後のめくり。これは多少待ってからステップ→ジャンプと入力してジャンプBでめくる。ステップの距離を変えればほとんどのキャラをめくれるぞ。二つ目はバクオンロードマスター後。その場から、もしくは少し下がってからジャンプをしてジャンプBでめくろう。相手が起き上がり始めるまで待ってからジャンプするので、めくりがバレやすいのが弱点。



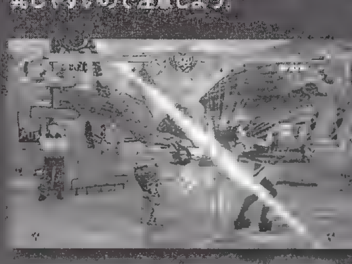
通常投げを決めたら受け身不能なので起き攻めチャンス到来。ステップからジャンプをしてめく



ジャンプBでめくり着地から立ちA→C→ファフィブレイド→バクオンロードマスターが…

単発に意識集中

ウルスのけん制の要ともいえる遠距離立ちCは、意識を集中すれば単発でヒット確認をしてバクオンロードマスターへつなぐことが可能。このため遠距離立ちCの先端がヒットするような間合いでも高い火力を持つことになる。ただし相手がジャンプした瞬間に当たったり、遠距離立ちCがガチでかわされると、体が反応してバクオンロードマスターが暴発しやすいので注意しよう。



遠距離立ちCは攻撃が重いので単発ヒット確認が可能。中間距離の大きな戦力アップになるぞ。

デスブリンガー Deathbringer

Text：MVP

憤怒の叫びを使った連係やマスター必須の連続技を紹介！　チャンスをものにして一気に勝負だ。

憤怒の叫びを有効活用

憤怒の叫びでパワーアップした焼けつく爪痕やステップを使うと連係や連続技が発展する。

まず一つがパワーアップ版焼けつく爪痕を決めた後。本来はファイナルインフェルノへつなぐのが常とう手段だが、あえてキャンセル超必殺技を出さないのも有効。そのまま憤怒の叫びを出すと、パワーアップが完了しつつ、相手の起き上がりに近距離で数フレーム有利な状態になる。

またキャンセル超必殺技をせずとも、攻撃発生の早い近距離立ちC、しゃがみBなどでぎりぎり連撃が可能。これにキャンセルをかけて憤怒の叫びを出すのもいいだろう。約27フレーム程度不利な状態になるが、距離が遠いので突進技以外だと反撃が難しいのだ。スーパーキャンセル時のファイナルインフェルノの威力があまり高くないのでこの二つの戦法も取り入れてみよう。

ステップは連続技で重宝する。従来は画面中央の上段ガチドライブ後に連続技で最後の一撃を決めるのはほぼ不可能であったが、憤怒の叫び後のステップを使えば画面中央で安定して決められるようになった。連続技1がそれで、最初のジャンプAは昇りで出し、ジャンプDは下りで出そう。立ちBは引き付けて当て、遠距離立ちCは早めに出して剣の上に乗せるように意識するといいぞ。

デスブリンガー新着コンボ

1：憤怒の叫び後に上段ガチドライブ（ヒートアップ発動）→ハイジャンプ【A→D】→ステップ立ちA→ステップ【立ちB→立ちD】→遠距離立ちC→最後の一撃

2：下段ガチドライブ→ハイジャンプC→【しゃがみA→立ちB→立ちD】（キャンセル）→ファイナルインフェルノ

3：下段ガチドライブ（ヒートアップ発動）→ステップ×2【しゃがみA→しゃがみB→遠距離立ちC→しゃがみC→しゃがみD】→最後の一撃

ワトソン Watson

Text：MVP

下段ガチドライブからの超絶連続技を紹介！　トゥインクルダストをフル活用しよう。

連続技をマスターせよ

今回紹介するのはLV 3までレベルアップした状態で下段ガチドライブを決めるのが条件になる。連続技1はガチドライブの突進攻撃中にヒートアップを発動してBトラバサ・ミノールを設置したら素早くステップしゃがみDを狙う。しゃがみDはダッシュを少し長めにして出そう。うまくトラバサ・ミノールがヒットしたら、トゥインクルダストの詠唱を2回してから跳び込み、連続技2でトゥインクルダストをつなげるか、連続技3で起き攻めを狙おう。連続技3は相手を画面中央に吹っ飛ばして着地後に詠唱する。すると相手の起き上がりにトゥインクルダストをガードさせられるので、相手の頭上をハイジャンプDなどで通過すればOK。途中から逆ガードになるのでトゥインクルダストがヒットしやすいぞ。連続技4は画面端限定かつヒートアップ中限定のループで、3セット目でヒートアップが切れる。立ちA×2の2発目を遅めに当てるのがポイントだ。



連続技1は足払いを狙うのがポイント。トラバサ・ミノールがヒット中に2回詠唱できるのが大きい

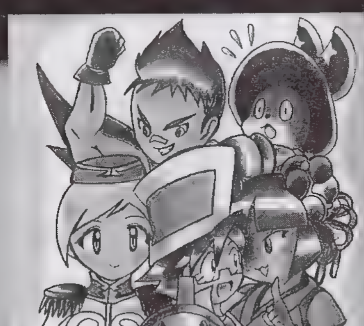
ワトソン新着コンボ

1：（LV 3状態）下段ガチドライブ（ヒートアップ発動）→Bトラバサ・ミノール→ステップしゃがみD（キャンセル）→詠唱×2→ジャンプC→【立ちA→立ちB→しゃがみC】
2：連続技1後にキャンセルプラチナボール→詠唱
3：連続技1後にジャンプキャンセル→タイニー・ドロップ→しゃがみC→ジャンプキャンセル→ジャンプD→Bフォーリン・ドロップ→詠唱
4：（画面端LV 3状態）下段ガチドライブ→ステップ【立ちA→立ちA→立ちB→しゃがみC】（キャンセル）→Bトラバサ・ミノール→立ちA×2→ステップ以降を2回繰り返し

白黒でもいい！　たくましく育ってほしい！
「BF団」の砦



今回は白黒ページに甘んじてしまっているが、常にハガキやイラストが送られてきているので、BF団はこれからもしっかり活動していくぞ。今月の採用イラストは長野県にお住まいのセド大橋さん。封筒の中には名前の通り？　のセドリック愛にあふれたイラストがぎっしりと詰まっておりました。というわけで今月はイメージカットにセドリックを召還してみましたがいかがでしょうか。ちなみに投稿の一番人気もセドリックで、こより、ワトソン、ドンバルブという順位になっています。ドンバルブの意外な人気に軽い驚きを覚えるBF団ですが、これからも皆さんのイラストやおハガキ、制作者への質問を受け付けていますのでドシドシ「BF団」までご応募くださいませ。待ってますからね！



長野県　セド大橋さん

機動戦士ガンダム 戦場の絆

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

Rev.1.07で戦局を大きく変える新情報をまとめてお届け!

今月は7月25日に実施されたREV.1.07のアップデート情報をお届け。新マップに新機体、仕様変更と大幅に変わったので、違いをしっかりと把握したい。さらに、機体の出現条件も公開するぞ。

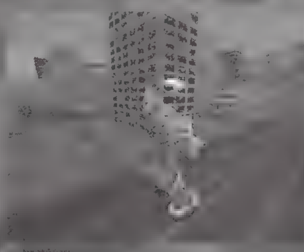
Text：アルカデ絆チーム（ケツホンドゥ、スカ、パチ）
制作協力：GMP、ニクマン、ぱたんく、JIVE

■メーカー
■ジャンル
■操作方法
■発売日

新MSはグレードアップしたザクII(F2)だ!

REV.1.07で登場する新機体は、何と両方ともザクの強化型であるザクII(F2)。両軍ともにフォルムは全く同じだが、連邦軍はアイボリー、ジオン軍は緑のカラーが塗られている上使用する武器が違う、似て非なる機体となっている。HPもザクIIより15多く、サブ射撃の初期装備も違う。

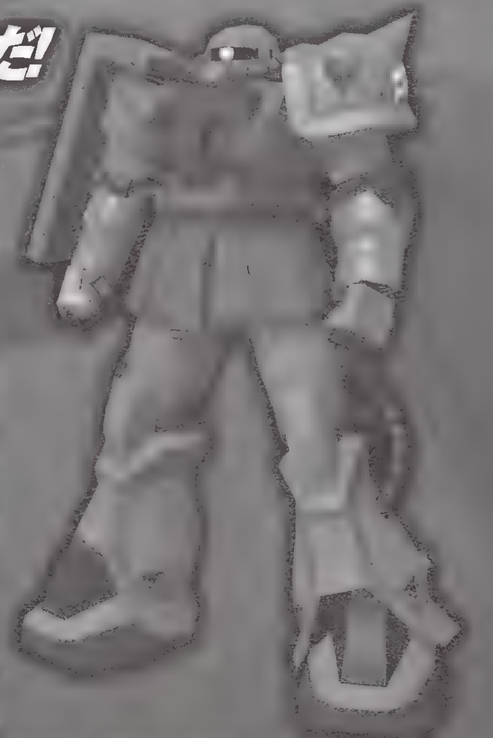
連邦軍では、マシンガンを扱える機体で最も低いコストとなるので、ジオン軍では逆に使いやすい中コストと、両軍にとって待望のポジションを埋めるMSといえるだろう。



格闘やタックルなど、基本的な攻撃……シンガンのダメージ

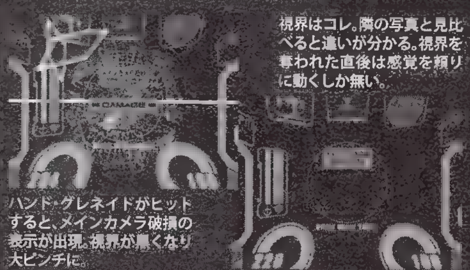


MMP−78ザク・マシンガンは弾道がばらけやすい。また弾の色が連邦軍は青、ジオン軍は赤になっている。



連邦の新兵器「閃光手榴弾」とは?

連邦軍のザクII(F2)は、後に武装支給されるハンド・グレネイドが特殊な性能を持つ。相手にヒットすると約3.5カウント、メインカメラが破損し、視界を完全に奪えるのだ。ダメージは低いものの、これが決まったときは、確実に追撃を決められるだろう。



視界はコレ。隣の写真と見比べると違いが分かる。視界を奪われた直後は感覚を頼りに動くしか無い。

ハンド・グレネイドがヒットすると、メインカメラ破損の表示が出現。視界が黒くなり大ピンチに。

連邦軍	
ザクII(F2)	近距離戦型
HP	265
コスト	160
メイン装備	MMP−78ザク・マシンガンA
サブ武器	クラッカーA
格闘装備	ヒート・ホーク

ジオン軍	
ザクII(F2)	近距離戦型
HP	265
コスト	160
メイン装備	MMP−78ザク・マシンガンA
サブ武器	ハンド・グレネイド
格闘装備	ヒート・ホーク

REV.1.07へのバージョンアップによる変更点リスト

最も注目したいのは拠点での回復関連。今までは拠点の近くで回復しながら戦えたが、今回の仕様変更により、それが困難になったのが大きな違いだろう。拠点で待ち構える戦術が取れないので、戦闘する機会は必然的に増えるはずだ。

また、ガンタンク、ザクタンクのキャノン砲の射角が広がったので、以前のステージでも拠点砲撃ポイントが増えるかも!?

■MS追加
地球連邦軍：ザクII(F2)(連邦軍仕様)
ジオン公国軍：ザクII(F2)

■モビルスーツ武器性能調整
○ガンタンク／120mm低反動キャノン砲B
○ザクタンク／180mmキャノン砲B
→キャノン砲の仰角を下げ、射角が広がった
○クラッカー、クラッカー（×2)、ファイアナッツ
→クラッカーを投射し、敵がそれを回避した場合、
従来：回避前の敵の位置で爆発
調整後：そのまま地面に落ち、近接信管範囲に敵が来れば爆発するが、敵が近接信管範囲に来ない場合、そのまま地面で反発し、最大射程距離で爆発に変更

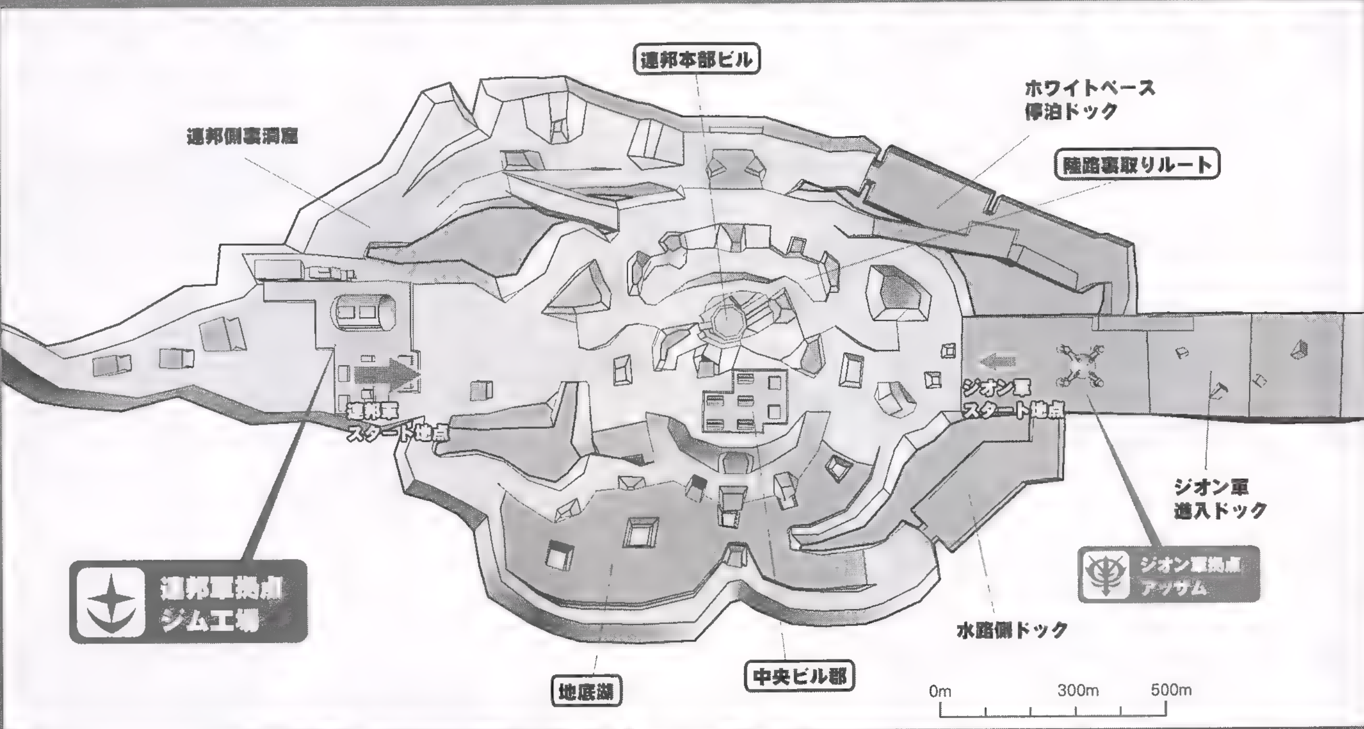
■モビルスーツの武器エフェクト変更
○陸戦型ガンダム/胸部マルチ・ランチャー
○ジム・寒冷地仕様/グレネイド・ランチャー

■「拠点における体力回復」の仕様改訂
○最速の回復スピードを得るまで時間を要するが、全回復に所要する時間を短縮
○少量の自機体力を回復する場合、最大自機体力が低いMSの方が最速の回復スピードを得る
○移動中の回復が不能に
○キャノン砲等の発射仰角調整中の回復が不能に
○狙撃型MSのスナイプモード中の回復が不能に
○CPU戦に後方支援型MSが登場しなくなった

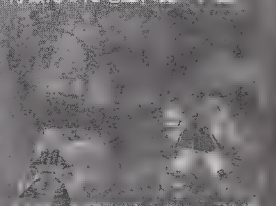
シンボルチャットに「ここはまかせろ」を追加

△すまない
△ありがとう
△やったな
△よろしく
△もどれ!
△いくぞ!
○了解!
▽応援たのむ
▽ここはまかせろ
▽後退する
▽拠点を叩く
▽回り込む
▽敵機撃破!

次なる戦場「ジャブロー（地下）」がまもなく登場！



8月上旬に登場予定の新マップは、シャブロー地上に引き続き、連邦軍の軍事要塞ジャブローの地下。その広大さが特徴だった地上に比べ、巨大な鍾乳洞の中にさまざまな障害物、通路が入り組んだ迷路のようなステージだ。拠点は両軍ともに変更され、連邦はジム工場、ジオンはアッザムとなっている。マップ上部は陸路、下部は水路、さらには拠点の裏側へ行ける細い通路など、マップが左右対称になっておらず、両軍の拠点と拠点の距離もそこそこ近いのが特徴だ。


入り組んだ地形が多く、狭い中でも高低差の大きい場所での戦闘になる。

ジャブロー地下インプレッション

最大の特徴は天井の低さ！　ガンタンクやズゴックなど、上方向に弾を飛ばす機体は、ほとんどの攻撃が天井に当たってしまうため、機体編成に大きく影響を受けるだろう。また、拠点攻撃も正攻法でいくならマップ中央の中央ビル郡、連邦軍本部ビルから狙う形になる。このステージでは中距離支援型や狙撃型MSでの拠点破壊が主になるか？



絆通信 8月号 MS入手条件リスト

MSの入手条件をついに公開。表の数字は、この回数を乗れば必ず出現する登場回数だが、戦闘で高ランクを取れば回数が少なくなるぞ。

連邦軍

支給モビルスーツ	「近接格闘型」搭乗回数
ジム・キャノン 【中】	1
ジム・寒冷地仕様 【格】	17
ジム・ライトアーマー 【格】	50
ガンダムEz8 【格】	80
支給モビルスーツ	**「近距離戦型」搭乗回数**
陸戦型ジム 【格】	5
陸戦型ガンダム 【近】	17
ジム・コマンド 【近】	50
ザクII(F2)(連邦軍仕様) 【近】	90※
支給モビルスーツ	**「中距離支援型」搭乗回数**
ガンタンク 【後】	10
ガンキャノン 【中】	17
陸戦型ガンダム(ジム頭) 【中】	50
アクア・ジム 【中】	80
支給モビルスーツ	**「後方支援型」搭乗回数**
ジム・スナイパーカスタム 【狙】	10
量産型ガンタンク 【後】	50※

※REV.1.06以降での「後方支援型」搭乗回数が一定数を超える必要あり

ジオン

支給モビルスーツ	「近接格闘型」搭乗回数
ザクキャノン 【中】	1
ゴッグ 【格】	17
グフ 【格】	50
グフ・カスタム 【格】	80
支給モビルスーツ	**「近距離戦型」搭乗回数**
アッガイ 【格】	5
ドム・トローペン(サンドブラウン) 【近】	17
ザク・デザートタイプ 【近】	50
ゲルググ 【近】	80
ザクII (F2) 【近】	90※
支給モビルスーツ	**「中距離支援型」搭乗回数**
ザクタンク 【後】	10
ドム 【中】	17
ズゴック 【中】	50
支給モビルスーツ	**「後方支援型」搭乗回数**
ザクI・スナイパータイプ 【狙】	10
ザクタンク(V-6) 【後】	50

※REV.1.06以降での「後方支援型」搭乗回数が一定数を超える必要あり

入手方法が特殊なMS

MS	入手方法
ガンダム 【近】 ザクII(S) 【近】	全カテゴリーを万遍なく搭乗する。 「近接格闘型」 搭乗回数 ： 80 「近距離戦型」 搭乗回数 ： 80 「中距離支援型」 搭乗回数 ： 80 「後方支援型」 搭乗回数 ： 30 「狙撃型」 搭乗回数 ： 30 （※上記は最低必要搭乗回数。基本的なモビルスーツ支給と同様、好成績ランク獲得で支給までにかかる回数は少なくなる）
ジム・ストライカー 【格】 ギャン【格】	階級が一等兵以上 中距離支援型、後方支援型、狙撃型のいずれかのMSで出撃し、CPUではない近接格闘型MSを撃破 その際の戦闘にチーム勝利する
ジム・スナイパーII 【狙】 ゲルググ(G) 【狙】	階級が軍曹以上 その他条件はシークレット。

ネットワーク対戦クイズ

AnSwer×AnSwer

アンサー×アンサー™

©SEGA

“対戦クイズ”ならではのセオリーを覚えよう！

クイズの知識量以外にも判断力や駆け引きなど勝敗を大きく分ける要素の多い『アンサー×アンサー』。本作ならではのセオリーを覚えて勝率アップだ！

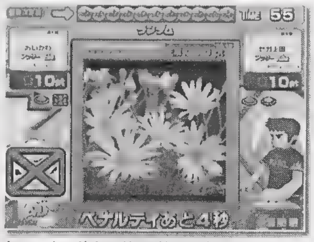
ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発売日：2007年7月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH RED

Text:マンモス丸谷

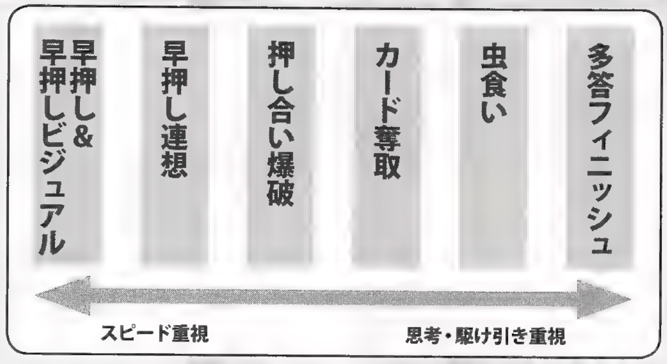
勝つために押さえておきたいポイント

クイズ形式を知る

本作のクイズ形式は7種類。解答は4択が基本だが、タッチパネルで答えを1文字ずつ入力していく場合もある。どちらの解答方法が出てもいいようにそなえておこう。早押しボタンを使わない多答フィニッシュや虫食いクイズは、どの答え（問題の場所）を選ぶかなどの駆け引きが存在するぞ。



おてつき可能な回数、誤答した際のペナルティ（減点か解答権か）の違いも覚えておきたい。



状況を見て解答していく

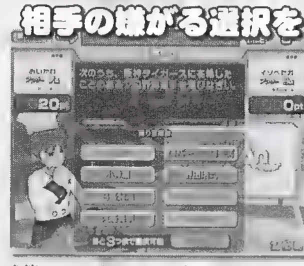
問題に正解した数を競うのではなく、持ち点で対戦相手を上回り勝利することが目的の本作。早押しで解答権を得て不正解だと減点、さらに解答権を与えることになるので、つねに攻め続けるのは効率が悪い。同点時やポイントが上回っている際に答えが分からない（自信が無い）問題が出た場合は、早押しボタンを押さずに様子を見ることも有効だ。逆に残り時間が少なくて負けているなら、解答権を得ていく必要がある。失点のリスクを恐れずに早押しボタンを押していこう。得失点差という要素が存在するものの2勝すればほぼ確実にプレーオフに進出できる。1試合ごとの得点はあまり気にせず目前の勝負に集中しよう。

スルーも戦術!?



30点以上の差があれば1問で追いつかれることはない。自信が無い問題は答えなくてもいい。

相手の嫌がる選択を

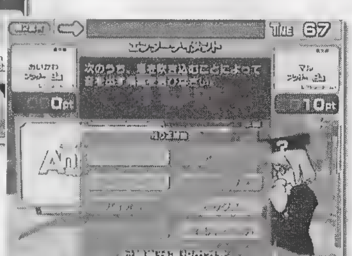

多答フィニッシュではメジャーな答えを選んで敵にプレッシャーを与えるのが吉。

待ち時間を有効に使う

試合前の時間も心掛けしだいで勝負を優位に運ぶ要因として活用できる。外見やジャンルセレクトの画面で相手の得意ジャンルを確認しておくのはもちろん、リーグ表が表示されるときに確認できる早押し平均タイムなどの各種情報もチェック。相手の早押しタイムがこちらを大きく上回っている場合はいつもより早めにボタンを押す、誤答率が高いなら待ってみるなど、試合のプランをある程度考えておくと冷静に戦えるはずだ。



ほかの結果を知っておくと3戦目をどう戦うか（勝ちor引き分け狙い）考えることが可能。



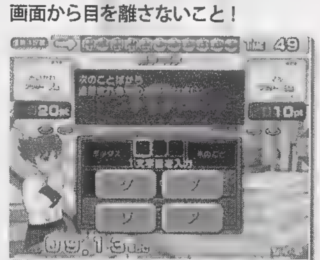
多答や虫食いクイズの場合は相手が答えている間に、次は何を選ぶかを考えておこう。

そのほか試合中の心構え

一文字ずつ答えを入力していく場合にありがちなのが、自分の想定していた答えが無くて時間切れ、というケース。これは①似ているもの（アシカとアザラシなど）、②同じ単語の別の言いかた（氷とアイス）、③関連する情報（たとえばサッカー選手の問題なら所属チーム、出身国など）といったことを思い浮かべておくと対処しやすい。また答えが何文字なのか確認することも重要。これは自分が解答権を得た場合だけでなく、相手が答えを入力しているときにも表示される。選んだ文字も見えるため、途中で答えを間違えてくれれば決定的なヒントとしてその情報を利用することができる。解答権が無くても画面から目を離さないこと！



問題から複数の答えを予想しておくと自滅する可能性が低くなる。文字数も要チェック。


時間切れになりやすい文字入力。分からない場合は勘でもいいので、素早く選択しよう。

ゲー事典 変わる駆け引き：多答フィニッシュは上位のリーグになると正解の総数が分からなくなる。後攻の不利が緩和されるが答えの選び過ぎで自滅する可能性が高くなる。自信が無いときはフィニッシュ狙いではなく、1問ずつ答えて相手に選択させる形を取ろう。多答に限らず分からない問題では相手のミスを待つ戦術もあり？

セガの美人広報争奪!?

セガVSアルカディア　クイズでガチバトル

7月某日、「『アンサー×アンサー』PRのために美人広報と対戦しませんか？」という誘いを受けセガに突撃すると、そこには美人広報ではなく、ガチンコプレイで有名なセガチームが待ち構えていた……。美人広報とセガの社内警備の信頼をかけた対決が開幕！



締め切りの逃避からかテンションの高いアルカチーム（写真右）。ちなみに両名は取材のたび上田氏に敗北を喫している。

セガチーム



各媒体をなで斬りにしてきた名物コンビ。早押しの上田氏、知識の磯部氏といった分担。

VS

アルカディアチーム



そろそろ人生設計に悩む81年生まれコンビ。連日徹夜の及川が最後まで意識を保てるかどうかが不安要素。

接待の気配ゼロ！　ガチンコセガチーム

対戦は四人で全国対戦を3回プレイし、3回の総合順位が高いチームが勝利というルールで進行していった。

開幕からとばしたのはセガ上田氏。問題が1行ほど表示されたかどうかというところの早押しで、意識朦朧ぎみの及川、集中力散漫なマンモスをたて続けに撃破。特に及川戦には一度も先手を取らせないという展開で圧勝。しかし勢い余ってチームメイトの磯部氏まで倒してしまったのは誤算だったか、プレーオフに進出したのは及川。なんとか企画どおり、セガ対アルカディアという構図に落ち着いた。しかし決勝は上田氏が得意な早押しビジュアルを選択。わずか2マスのオープンで答えを当てるなど、取材先への気づかいなどみじんも感じさせない攻めで勝利を手にした。



1回戦は企画の成立が危ぶまれるほど上田氏が一人勝ち。何とかセガチームの1、2フィニッシュは阻止。

慢心が悲劇を招く！？

2回戦は多答フィニッシュクイズでスタート。早押しではなく交互に解答権が移っていくクイズのためか上田氏の脅威は半減。加えて数回の対戦で上田氏がアニメ系問題に弱いことを知っていたマンモスはジャンルセレクトで漫画・アニメ・ゲームを選択。ここで引き分けてしまってリズムを崩した上田氏。以降の早押しクイズで波に乗り切れず、ひっかけ問題の前で早押し速度が裏目に出てまさかの最下位に。決勝は目を覚ました及川と得意ジャンルのスポーツ系問題が出まくったマンモスのアルカディア対決に（及川の勝利）。出題形式に恵まれ、決着は最終戦にもつれ込むことに。

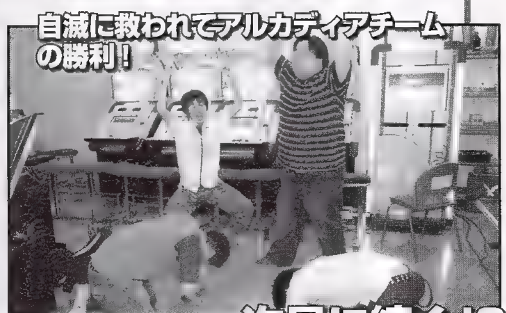


数字に弱いマンモス丸谷。足し算を間違え、決勝中の磯部氏を全力でジャマする。

寝不足＆疲労が1周回って覚醒状態の及川は決勝進出を決めるが、空腹のマンモスが全く使えない。しかし、勝たなければ最下位決定という磯部氏との最終戦で得意ジャンル（パ・リーグとアニメ）の問題が出題され、絶対に負けられない戦いを制した。決勝は磯部氏が勝利するものの合計順位の差でアルカディアチームの勝利！　セガの門番を倒し、美人広報への道が開かれた。（次号に続く!?）



早押し最速の上田氏に引っかけ問題が多数出題されるなど、筐体が味方してくれた？



次号に続く!?

8月中旬

スペシャルジャンルが出現！

夏休みは野球クイズで熱くなれ！



通常のジャンル選択のほかに"スペシャルジャンル"が出現！　第1回目は「野球」がテーマで「約60億円でレッドソックスに入団した選手は？」といった日本国民ならほぼ全員が正解するような問題から、右で紹介しているような通好みの問題が期間限定で出題される。秋以降もテーマが定期的に取り上げられる予定。自分の得意なテーマがフィーチャーされることを祈りつつ、期待して待つべし！

スペシャルジャンル　問題の一部を先行入手!!

Q1 タレントの萩本欽一が監督を務める茨城ゴールデンゴールズ。欽ちゃんの背番号は何番？

Q2 もともとは馬が予期せぬ動きをすることを指した馬術用語。野球で投手の不正投球を指す言葉は何？

Q3 プロ野球の沢村賞に名を残す、沢村栄治投手が所属していたプロ野球の球団は今でいうどこ？

Q4 KKコンビの桑田・清原がPL学園時代に、甲子園大会で優勝したのは春・夏合わせて何回？

答え　Q1.55　Q2.ボーク　Q3.巨人　Q4.2回

ゲー事典 スペシャルジャンル：スペシャルジャンルで配信される野球に関するクイズは、日本のプロ野球やメジャーの選手、球団に関わる問題はもちろん、野球そのもののルールに関連するクイズが多く存在したのが印象的だった。また配信される時期がちょうど夏の甲子園の時期ということを考えると、高校野球に関係する問題が多くなるかも!?

The actor has become complete !
（これで役者は出揃った……）





TOO SPICY

中ボス出現コマンドを公開！

今回は中ボスが使用可能となるコマンドに加え、中ボスとのCPU戦が起こるマップと、既存6キャラの基礎を解説！ 撃つ前に読み、勝ちを拾え!!

ゲームタイトルゲームタイトル
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型ガンシューティング
■操作方法：ガンペリフェラル+2ペダル
■発売日：稼働中
■使用基板：LINDBERGH RED

Text: カイゼルちくわ

CINDY



装弾数1の高威力武器・グレネードランチャーを使うシンディ。上写真のように、ローレンスにも一撃でこの威力だが、ほかの能力は低め。狙撃手のような一発必中の戦いを目指そう。

SHADOW



ラウンドごとに使う武器がランダムで決定するシャドウ。攻撃範囲が広いショットガン、ズームが速いスコープガン、一射で3発の弾が出るバーストガンの三種類だが、弾数はすべて6だ。

右のタイトル表示画面で
銃を画面に向けたまま

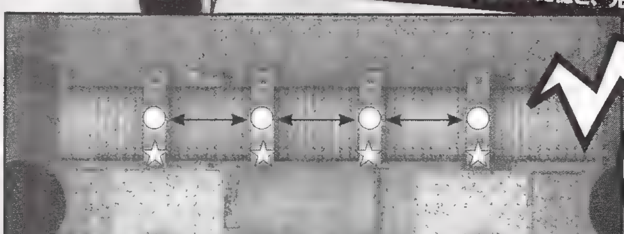
LRTLT
RRLTT
（L＝左ペダル、R＝右ペダル、T＝トリガー）



このロゴ画面でのみ入力可。成功すると音が！

MAP DATA FACTORY

シンディとの対戦で馴染み深いマップだが、対人戦も非常に面白い。遮へい物の向きの記憶と、先読みがカギ!?



●…停止位置　★…破壊不可

動く遮へい物が生死の分かれ目!?

移動ポイントにあるリング状の遮へい物は、撃つことで位置をずらすことが可能。隠れている相手を丸見えにしたり、動かしておいてそこに誘い込むなど、高度な戦術が使える。また、中央を流れるベルトの上にあるドラム缶も重要。爆破を狙おう！



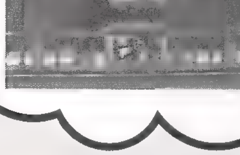
リングとドラム缶を狙うべし！

MAP DATA MANSION

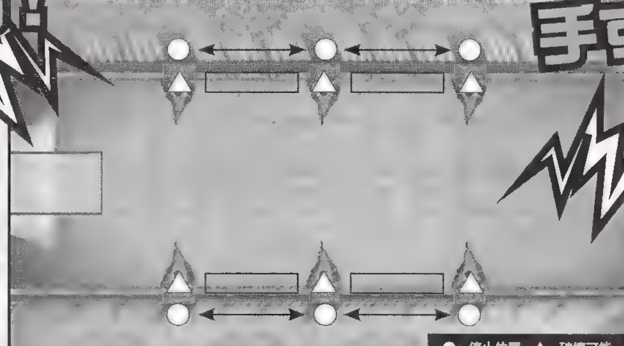
CPU戦でシャドウとの初戦が展開する、かなり狭めのマップ。対戦時はCPU戦と違って彫像からの攻撃はなく、限定空間での戦術が試される。

彫像は下から!

彫像の下には台座部分があるが、ここを破壊すると隠れた相手の足が丸見えになる。まず台座を撃ち、相手の隠れ場所を奪っておこう。



台座の有無で、被弾率が桁違いに変わる。



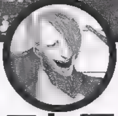
●…停止位置　▲…破壊可能

手すりが最大の盾!?

破壊可能の手すりは、ジャンプショット着地時にちょうど盾になる高さにある。これを生かしつつ、相手の手すりは積極的に壊そう。

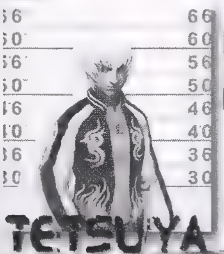


手すりの有無は、地味にだが防御に響く。



美食家もこれで大満足！ キャラクター別戦術考察

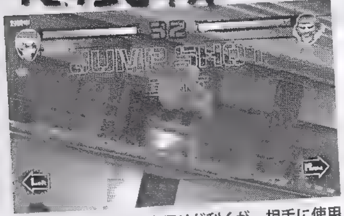
「常に動き回る」などの基礎に加え、キャラごとの特性が生かせれば勝率は格段に上がる。各キャラの特徴を知り、そこから対策も練れればもう一人前だ！



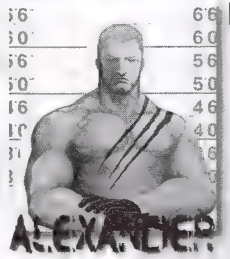
バランス型を生かして相手の苦手を突け！

全能力が標準的なテツヤは、苦手が無い分相手に対して有利になる場面も少ない。対戦を有利に進めるには、隙のないジャンプショットで相手をけん制しつつ、相手が苦手とする距離や行動につなげよう。

たとえば連射が強力だが防御力は弱めのミンファやチャーリーには、常に動き回って狙いづらくしつつ、逃げ場となる遮へい物を撃って追い詰める。攻撃力が高いローレンスやシックス相手なら、距離を置いて連射で動きを封じよう。アレキサンダー相手なら当然、ジャンプショットをからめて接近戦だ。



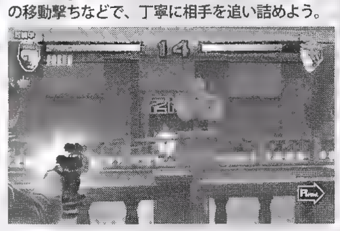
ジャンプショットは小回りが利くが、相手に使用タイミングを読まれないよう、散発的に使おう。

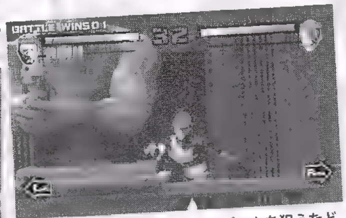


作戦名「ズームに持ちこめ」

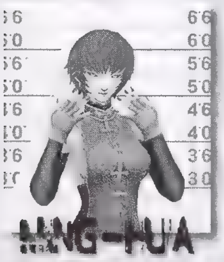
ズーム以外の面では、多少防御力が高く移動は遅め、装弾数も8と、厳しい状況のアレキサンダー。1度ダウンを奪い、そのスキに距離をとってズームを狙うのが基本だ。そこまで持ち込むためにも、まずは遮へい物破壊などを狙った仕込みを忘れずに！

ズームを狙えなくては、ただの鈍足キャラ。通常の移動撃ちなどで、丁寧に相手を追い詰めよう。





けん制射撃の後リロードなしでズームを狙うなど、スムーズにズームへつなげられる工夫をしていこう。



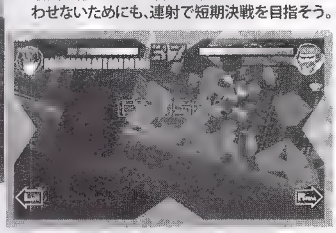
よろけ発生率はNo.1！

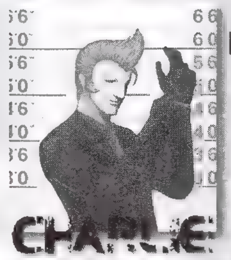
連射による攻撃力のみならず、実は敵によろけを起こすために必要な弾数も少なめで、制圧力が非常に高いミンファ。これを生かすためにも常に連射を続け、相手を封殺していこう。無論、こちらも動き回って、防御力の低さを補うのも忘れずに！



キャラや防御状態の有無で異なるが、4～6HITでよろけが発生。さらなる追撃を狙え！

最大の敵は遮へい物破壊。このダメージを狙わせないためにも、連射で短期決戦を目指そう。

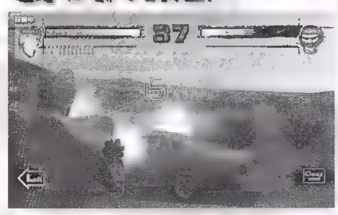




バラける弾をどう集める？

ダメージは小さいが連射によるけん制で、相手に行動をさせない戦い方ができるのがチャーリーの強み。相手が攻撃状態なら4HIT、防御状態でも6～10HITでよろけが発生するため、連射中の反動で狂う照準を集中させるだけで、かなり戦いやすくなる。

まずは当たり判定が広く存在する相手の胸～肩の辺りを狙い、当たり判定が狭い足部分を撃たないように意識しよう。移動する相手を撃つときは追いかけるより、移動先に弾をばら撒くように撃つ。そのついでに移動先の遮へい物にも撃ち込めれば、さらに有利な展開に持ち込めて一石二鳥だ。



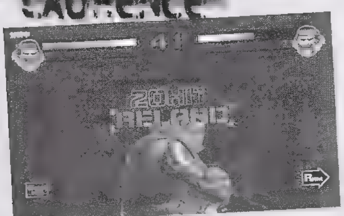
移動しつつ連続ヒットを奪う射撃は慣れるまでは難しいが、チャーリー使いならぜひ身に付けたい。



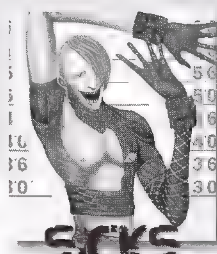
撃つべし、それが答え!?

動きの鈍重さと体の大きさから、敵弾の回避は非常に難しいローレンス。普段は一方的に撃たれがちだが、こちらからの猛攻で相手を防御しがちにしてしまえば、これらの弱点は気にならない。リロード速度も遅くはないので、まずは撃ちまくろう。

さらにローレンスは防御状態なら、何HITの射撃を浴びてもよろけない。相手が連射ばかりしてくるなら、弾切れ寸前のところまで防御で耐えつつ、残り弾数ではよろけが起きない連射の終わり際に飛び出して4連射を浴びせていけば、行動を阻害されることもない。防御と攻撃をうまく転じるタイミングが最重要なのだ。

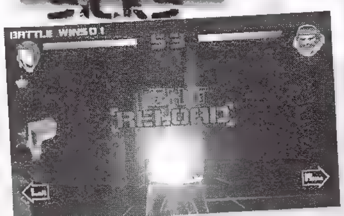


多少のダメージは4連射で即座に逆転。防御移動や緊急回避も大事だが、まずは撃つことが肝心！



姿消しよりも大事!? 6HITを狙え!!

移動ポイントから通常の移動で走り出した際、1秒弱姿が半透明になり、相手のカメラがこちらを追わなくなるという能力を持つシックス。この能力は被弾すると即座に解除され、緊急回避や移動の折り返し時には発動しない弱点がある。だがシックスには、装弾6発すべてを連続ヒットさせた際の大ダメージという強力な武器がある。HIT数が少なくて済む分、攻撃の回転率が高く、本人の移動速度もやや速めで、攻撃のチャンスを作りやすい。移動で逃げ回りつつこの6HITを常に狙えるようになれば、本作最高の火力が!?



防御力を補えるほど移動は速くないが、一瞬の6連射で無傷のローレンスにさえこのダメージ！

SPICE 2U 戦術考察で触れている「よろけ」についてだが、いくつか例外となる状況がある。まず頭に連続ヒットを受けた場合、ローレンス以外のキャラは2HIT、ローレンスは6HITでよろけてしまう。ズーム無しで頭部を狙うのは難しいが、近距離では意識してみよう。またローレンスは攻撃状態でも、ミンファの射撃では6HIT以上、チャーリーの場合10HIT以上しないとよろけない。

Virtua Fighter 5™

©SEGA

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※文中のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです

新たな闘いが始まる!!

闘劇決勝大会が間近に迫っているほか、お待ちかねのバージョンC稼働など、盛り上がる要素満載の「VF」業界。この本とほぼ同時発売の「闘劇魂vol.6」でも、さまざまな角度から「VF5」をとらえた記事が載っているので、ぜひ手に取ってほしい。

バーチャファイター5
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2007年7月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

確定しない追い打ちをしっかりとかわそう

ダウン攻撃の正しいよけ方

Text：矢永

今回のシステム記事は、ダウン攻撃対策。よけ方の基本知識から、よけにくいダウン攻撃の正しいよけ方&確定反撃までを一挙大掲載。これで余計なダメージは食らわない！

ダウン攻撃をかわすための知識

ダウン攻撃をかわすために最初に覚えたいのは、キャラごとのかわしやすい横転方向。

[illegible]ダウン攻撃は、ジェフリー、リオン、レイ、アイリーンは腹側、それ以外のキャラは背中側方向がかわしやすい。[illegible]ダウン攻撃はジャッキー、サラ、ウルフ、(O)ベネッサが腹側、それ以外のキャラは背中側がかわしやすい。ただし、軸がズレていた場合は逆側へ横転したほうがかわしやすいこともある。

ダウン状態によってもダウン攻撃のかわしやすさが変化。"あお向け頭側ダウン"時はその場起き上がりか、[illegible]ダウン攻撃ともにかわしやすく、"うつ伏せ頭側ダウン"時はどんな起き上がりをしてもダウン攻撃が回避しづらい。

そのほか、回復を始めるタイミングも重要な要素。実は"ダウン攻撃を引き付けてから回復すれば"軸ズレを修正しにくいのだ。一部の回避困難なダウン攻撃には、この方法でないと避けられないものがある。本作のダウン回復は比較的少ないボタン＆レバー入力で完了するものがほとんど。かわしやすいタイミングを覚え、そのタイミングから瞬発的に回復入力するのが基本となる。

右の表は、投げ後に狙われやすいダウン攻撃の避け方と、かわしたときの確定反撃をまとめたもの。欄外の注意点を参照しつつ熟読してほしい。



■狙われやすいダウン攻撃のポイントと回避方法

キャラ名	コマンド	反撃	回避方法と備考
ブレイズ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	Ⓚ	腹側横転or後転て回避。横転での回避時は下段起き上かり攻撃か確定。
ジャッキー	Ⓟ+Ⓚヒット時Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	後転or背中側横転て回避。横転ての回避時は下段起き上かり攻撃か確定。
	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	腹側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
サラ	Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	横転で回避。背中側横転で回避すれば起き上がり攻撃が確定。
	Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	背中側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	フラミンゴ中Ⓚヒット時Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	後転orその場で回避。その場での回避時は12〜17フレーム程度の有利。
ラウ	虎形中Ⓟヒット時Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	無回復or腹側横転で回避。どちらで回避しても起き上がり攻撃は間に合わない。
ジェフリー	Ⓟ+Ⓖ	Ⓚor Ⓟ	腹側横転でどちらも回避可能。Ⓚ回避後に起き上がり攻撃が届かないので注意。
	Ⓟ+Ⓖ、Ⓟ+Ⓖ、Ⓟ+Ⓖ	Ⓚor Ⓟ	腹側横転でⓀ、背中側横転でⓅを回避可能。Ⓚ回避時は起き上かり攻撃か確定
ウルフ	Ⓟ+Ⓖ、Ⓚ	Ⓟ	背中側横転で回避。回避後は下段起き上がり攻撃が入るが安定しない。
カゲ	十文字走り中Ⓚ+Ⓖヒット時Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	無回復or背中側横転（※1）で回避。起き上がり攻撃確定。
シュン	敵背後Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	後転で回避。ただし背の高いキャラは回避できない。
リオン	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	腹側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	敵右or左Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	ダウン攻撃を引き付けてからのその場で回避可能。回避時は最大13フレーム有利。
アオイ	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	背中側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	その場で回避すれば最大16フレーム有利。
	うつ伏せ頭側ダウン中 or Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	腹側横転or引き付けてからのその場で回避可能。その場回避時は最大23フレーム有利
	あお向け頭ダウン中 or Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	その場or腹側横転で回避。その場回避時は最大17フレーム有利。
ゴウ	Ⓟカウンターヒット時Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	無回復or腹側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	その場で回避すれば最大17フレーム有利。
	敵右Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	背中側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	敵左Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	腹側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	あお向け足側ダウン中 or Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	腹側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
ブラッド	敵右Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	背中側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
ベネッサ【D】	敵右Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	背中側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
ベネッサ【O】	敵壁背後Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	背中側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	敵右Ⓟ+Ⓖ	Ⓚ	背中側横転で回避。起き上がり攻撃確定。
	敵左Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ	その場で回避。回避時は最大14フレーム有利。

表の注意：回避時の横転方向は相手の足位置に依存。回避方法が2種類掲載されているものは左側の方が難度が低い。重量級などの身体の大きなキャラは、表に載っているものでもかわせないことがある（表はカゲでの実践）。回避時の硬化差は、回復速度によって若干変化あり。アオイのⓅ+Ⓖなど、一部のものはわずかにダッシュしてからの追い打ちが回避困難。



屈指のオフェンシブムーブマスター!!

対戦攻略

エル・ブレイズ
El Blaze

「かわし高性能」と評判のオフェンシブムーブを大特集。側面&背後崩れを大量奪取できるぞ。

Text：矢永

ローリングローナックルからのOMを使いこなす

ブレイズは体が小柄なおかげか、ほかのキャラクターよりもオフェンシブムーブ（以下：OM）を使ったときに相手の攻撃をかわしやすい。加えて、かわした際に側面や背後を取ることが多いので、OMのリターンが大きい。屈指の高性能OMといえるのだ。

高性能なOMを最も生かせるのが、3フレーム不利となる下段攻撃のローリングローナックル（⇧Ⓟ）がノーマルヒットした後。この状況では、移動方向さえ合えば全キャラの肘系の技をかわすことが可能となっている。

右下の表に、キャラごとの肘系の技をかわせるOM方向と、その方向へのOMでかわせる主力技をまとめたので、目を通してほしい。表の状況でOMに成功すれば、肘を含むほとんどの技にOMⓀで側面崩れを奪えるぞ。

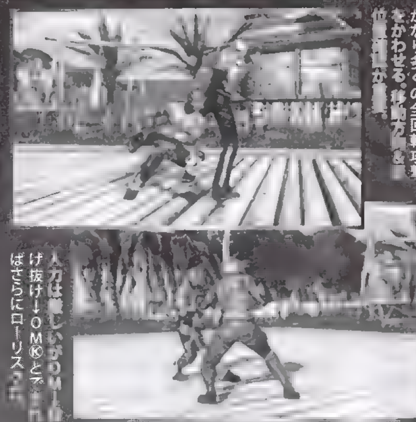
ただし、表内にある技の中で発生の遅いものの一部は、OMⓅやOMⓀに派生させるとかわせなくなってしまう。できる限り、技を避けたのを確認してからOMⓀにつなげていこう。

[illegible]

ジャッキーの[illegible]などの中・下段の全回転もかわすことができるため、相手キャラによってはオフェンシブムーブを使うよりも、[illegible]リターンを求められる。[illegible]回転系の技も含めて全体的に女性キャラの技はかわしやすい。特にアイリーンとパイに対しては、主力技のほとんどをかわせる強力な選択肢となる。

固有技には強いOMながら、立ちⓅとしゃがみⓅには引っかかってしまいやすい。

そういった場合、立ちⓅに対しては上段スカし判定を持ち、17フレーム以降の技をつぶせるハイスピードジャブ（⇦Ⓟ）が有効。ヒット時の状況がよく、有利避けやガードに対して対応できることも利点だ。しゃがみⓅに対しては、ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）を狙っていくのがいい。



かなり多くの全回転攻撃をかわせる。移動方向&位置[illegible]

人力は厳しいがOM→[illegible]け抜け↓OMⓀとディレイ[illegible]ばさらにローリス[illegible]

■⇧Ⓟから最速OMでかわせる技

キャラ	[illegible]	[illegible]
アイリーン	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓚ)、平(Ⓟ)、平(Ⓚ+Ⓖ)
ブレイズ	相手の腹側	(Ⓟ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓟ)、(Ⓚ)、ハ(Ⓟ+Ⓚ)、ハ(Ⓟ+Ⓚ)
アキラ	相手の腹側	Ⓟ、Ⓟ、Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す、Ⓚ+Ⓖ Ⓟ、Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、ハ(Ⓟ)、ハ(Ⓟ
ジャッキー	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓚ)、(Ⓚ)、(Ⓟ+Ⓚ)
サラ	相手の腹側	(Ⓟ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓚ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓟ)、ハ(Ⓚ)、ハ(Ⓚ+Ⓖ)
ラウ	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓚ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓟ+Ⓚ)、平(Ⓟ)
パイ	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓚ)、(⬇Ⓟ)、平(Ⓟ)
ウルフ	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓚ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓚ)、平(Ⓟ+Ⓚ)、平(Ⓟ)、平(Ⓟ)
ジェフリー	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓚ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓚ)、(Ⓟ)、(ⓀⓀⓅ)、ハ(Ⓟ+Ⓚ)
カゲ	相手の背中側(平行)	(Ⓟ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓟ)、(Ⓚ)、平(Ⓚ)、平(Ⓚ)
シュン	相手の背中側(平行)	(Ⓟ)、(Ⓟ)、(Ⓚ)、(Ⓟ)、平(Ⓟ)、平(Ⓚ+Ⓖ)、平(Ⓚ+Ⓖ)
リオン	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓚ)、(Ⓚ)、(⬇Ⓟ)、(ⓅⓅ)、(Ⓟ+Ⓚ)
アオイ	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓚ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓟ)、(⬇Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓟ)、平(Ⓟ)
レイ	相手の背中側(平行)	(Ⓟ)、(Ⓟ)、(Ⓚ)、(⬇Ⓟ)、平(Ⓟ)、平(Ⓚ+Ⓖ)、平(Ⓟ)
ベネッサ[D]	相手の背中側	(Ⓚ)、(Ⓚ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓟ)、(Ⓚ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓟ)、(Ⓟ+Ⓚ)
ベネッサ[O]	相手の腹側	(Ⓟ)、(➡Ⓚ)、(Ⓟ)、(Ⓟ)、(Ⓚ)
ゴウ	相手の背中側	(Ⓟ)、(Ⓚ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓚ)、(Ⓚ)、(Ⓟ)
ブラッド	相手の腹側	(Ⓟ)、(Ⓟ)、(Ⓚ+Ⓖ)、(Ⓟ+Ⓚ)、(Ⓟ+Ⓚ)、ハ(Ⓚ)、ハ(Ⓚ)

OMでわがまま疾風陣対策

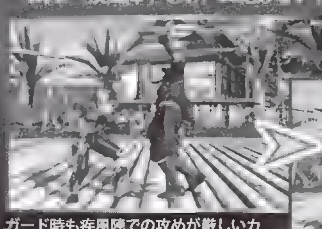
発生の早いしゃがみ判定のローキックを持たないブレイズは、カゲの（⇩Ⓟ＋Ⓚ）をガードしても疾風陣からの攻めを安定してつぶせない。そのためガード時でも手を出しづらいのだが、OMを使えばリターンの大きい切り返しを仕掛けられる。

やり方は“（⇩Ⓟ＋Ⓚ）をガードしたらカゲの背中側にOM～ディレイOMⓀ”とするだけ。これだけで（疾風陣中⇩ⓀⓀ）以外すべてに対応可能。OMⓀにはディレイをかけないと（疾風陣中ⓅⓅ）の2発目に引っかかってしまうので注意しよう。

OMⓀヒット時の状況は、（疾風陣中ⓅⓀ）と（疾風陣中Ⓟ＋Ⓚ）には正面カウンターヒットで9フレーム有利。足位置ハの字の（疾風陣中ⓅⓅ）と（疾風陣中⇧Ⓟ）には側面崩れを奪い、これ以外の全打撃技に対しては背後崩れを奪う。主力技に対して大ダメージを与えられるので、疾風陣からの攻めに大きなリスクを背負わすことができる。難度も高くないので、ぜひ実戦投入してほしい。

ただし、（疾風陣中ⓅⓀ）に絶妙なディレイをかけられるとOMⓀに引っかかることがある。このときはOMⓀのディレイタイミングをズラそう。

（疾風陣中⇩ⓀⓀ）に対しては（疾風陣中Ⓟ）以外に打ち勝つボルケーノアッパー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）でつぶすか、しゃがみガード後に反撃を決めよう。



ガード時も疾風陣での攻めが厳しいカゲの(⇩Ⓟ+Ⓚ)。対応困難なこの状況も、背中側OM～ディレイOMⓀで……。

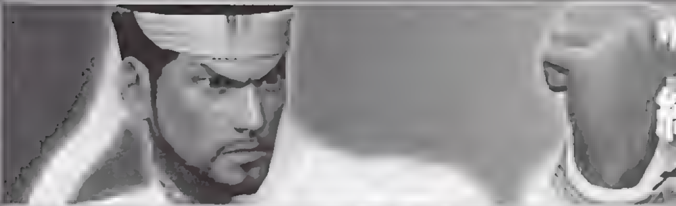


ほとんどの技に対応。主力技に対して崩れを狙える。[illegible]



唯一対応できない(疾風陣中⇩ⓀⓀ)にはボルケーノアッパー。構えからの後方歩きやバックダッシュへの対応にもなる。

Virtua 5 ブレイズ補足：表の避け方向で肘系の技にOMⓀを当てても、カゲ、ゴウ、ブラッドと平行時のジェフリーには正面ヒットしてしまう。ローリングローナックル後の腹側移動時は、ハの字でアイリーン、サラ、ベネッサ、ブレイズを除く、背中側から出るしゃがみⓅをかわせる。背中側移動時は平行がかわしやすく、表に掲載キャラ+ブレイズのしゃがみⓅを回避可能。



[illegible]

対戦攻略

結城 晶
Akira Yuki

今月は、ハーフフェンスを使った[illegible]攻めを紹介。[illegible]

壁を背負った際の狙い

前回紹介した順歩翻胯（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）から右端脚（崩し中⇨⇨Ⓚ）での追撃を補足。ハーフフェンスではさらに強力な連係となるので注目だ。

アキラが壁を背に密着した状態で順歩翻胯を決めると、[illegible]以外にもその場から右端脚が届きやすくなる。[illegible]とアキラ以外には、右端脚がヒットするとリングアウトが狙えるぞ。

回復の早い相手には前ダッシュから開胯（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→右端脚で、回復後に避け投げ抜けを入れてくる相手には、前ダッシュからタイミングをずらした右端脚でこちらもリングアウトが狙える。軽めのキャラに対しては、しゃがみガードに右端脚がヒットしてもリングアウトさせやすいので、[illegible]となっている。右端脚が[illegible]ていっても構わないだろう。

上記の右端脚が[illegible]と判断した場合は、[illegible]に白虎双掌打（[illegible]）に切り替えられれば理想的。距離によってはリングアウトが狙え、壁に当たれば追撃が可能となる。うまく壁張り付きを誘発できれば、伏虎（⇦⇦Ⓟ）→白虎双掌打の安定コンボで大ダメージが与えられるぞ。

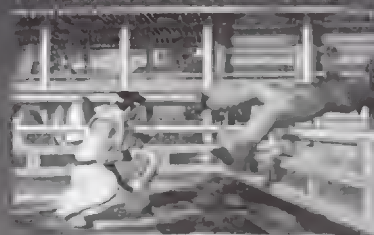


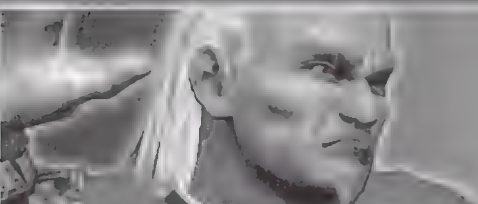
劈捶を見直す

ハーフフェンスで相手を壁際に追い詰めた場合は、劈捶（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）を意識して使ってみたい。

壁との距離が合えばリングアウトが狙えるだけでなく、壁に当たってしまった場合でも、[illegible]ⓅⓀ→提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ1フレームでⒼ離す）などのコンボで、相手体力の約3分の1を奪える。

また、ガードされた場合はしゃがみ状態でマイナス4フレームと、不利が小さく相手も攻めにくいので、屈伸を中心とした防御行動に加え、思い切った[illegible]の一つに加えておこう。





[illegible]でも安心

対戦攻略

ラウ・チェン
Lau Chan

久しぶりのラウ攻略となる今月は、[illegible]としゃがみ[illegible]を紹介。

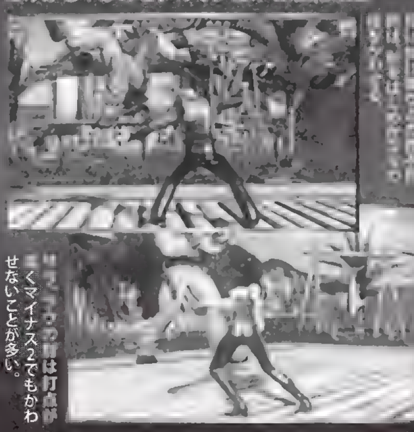
微不利時の原地旋風脚

[illegible]ので、下段技に対して強い原地旋風脚（⇧Ⓚ）。この技は高く跳び上がるので、下段技だけにとどまらず、攻撃判[illegible]えばかわすことができる。[illegible]しやすいという[illegible]を持つ。

これらの[illegible]、±0〜マイナス1フレーム[illegible]の主力選択肢となる肘としゃがみ[illegible]に加えて、DMにも勝てるのは大きな[illegible]段攻撃をかわせるので、ゴウやアオイなどの、主力技に攻撃判定が低いものが多いキャラが相手のときは、ほとんどの選択肢をつぶせる。

それ以外のキャラでも、基本となる選択肢をつぶせるので、こちらの投げを抜けられた後や、旋[illegible]のカウンターヒットなどに[illegible]ていこう。[illegible]が多いので、[illegible]。

また、ヒット時は状況確認で派生技につなげるのがいいが、カウンターヒットなら最速のつかみ[illegible]。

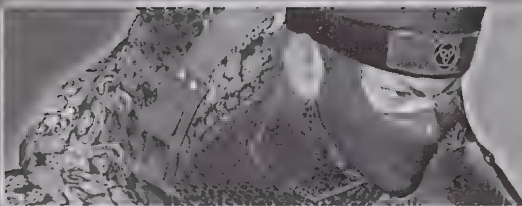


[illegible]くマイナス2でもかわせないことが多い。

屈伸崩しにひと工夫

しゃがみ[illegible]が基本だが、精度の高い屈伸を[illegible]。そこで役立つのが⇦⇦ⓀⒼからの投げ。[illegible]





[illegible]……!?

対戦攻略

影丸

Kagemaru

[illegible]、カゲの[illegible]に注目だ。

Text：[illegible]

大ダメージを狙え！ ハイフェンス編

[illegible]・明王陣（十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、当て身成立後68フレーム有利となるので、さまざまな技による追い打ちが可能となる。

今回注目するのは、龍顎破（⇩⇧⇨Ⓚ＋Ⓖ）での追撃。当て身成立後にその場で構えを解除して最速で打てば、硬直中の相手に確定するぞ。

龍顎破ヒット後は裏葉（敵背後Ⓟ）からの散[illegible]が足位置問わず全キャラに安定して決まり、相手の全体力の約半分を奪える。同じく確定で決まる円月蹴り（⇦Ⓚ＋Ⓖ）からのコンボよりも威力が高い上に、運ぶ距離が長いのでリングアウトを狙いやすいのが最大のポイント。壁に当たればさらに追撃可能だ。

壁が近い場合は、前ダッシュから葉隠流・陰・[illegible]誘発できるので、霞刃（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）でたたき付けてからの散弾螺旋裏蹴りなどが全キャラに安定して決まる。決まれば相手の全体力の6割5分程度を奪い去るぞ。



なかなか決めることはできないが、ローリスクハイリターンな[illegible]

決まれば勝ち！ ハーフフェンス編

ハーフフェンスステージの場合はさらに期待値が高まる。当て身した位置が壁に近い場合、雷龍飛翔脚（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で追撃すると、距離次第でリングアウトが狙えるぞ。また、壁に密着している状況では飛翔連弾（⇨⇩⇦Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）で追撃すると、重量級以外のキャラにリングアウトが狙える。重量級には葉隠流・陰・胴貫（十文字構え中⇨Ⓚ）で壁よろけを誘発し、葉隠流・陰・胴貫→しゃがみⓅ→霞刃→散弾螺旋裏蹴りといったコンボで大ダメージを与えよう。



[illegible]飛翔脚でリングアウトが狙える。



[illegible]

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

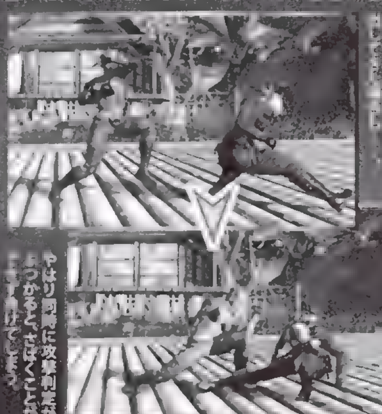
ベネッサ[illegible]、ディフェンシブエルボー（以下Dエルボー）に[illegible]。

Text：[illegible]

Dエルボーの注意点と対策

[illegible]なったときの“体内”Dエルボー。しゃがみⓀなどの下段技を読んで出したはずが、「しゃがみⓅに化けてしまい、相手の下段技にカウンターでつぶされた」悔しい経験は無いだろうか？ これは、単なるコマンドミスばかりではない。⇧Ⓟというコマンドの性質上、レバー入力のタイミング次第では相[illegible]に反応して[illegible]ため[illegible]、Dエルボーは[illegible]度を上げて⇧方向の入力時間を減らすこと。余裕があれば、ダッシュをはさめば確実に防げる。

次に、上段技をかわすはずのDエルボーが、立ちⓀなどの上段技にカウンターでつぶされるケース。例えば、7フレーム不利な状態でDエルボーを出すと、相手の最速ⓅⓀのⓀ部分にカウンターを取られる（カゲで検証）。これは、Dエルボーの[illegible]と、相手の上段技の[illegible]に起こる。[illegible]ため、事[illegible]ぶつかった状態となり、[illegible]ものだ。ただし、よほどタイミングよくぶつからない限り発生しないので、対策するというより、運が悪かったとあきらめるレベルかもしれない。



やや[illegible]力の[illegible]

やはり同時に攻撃判定がぶつかると、さばくことができてしまう。

Dエルボーヒット後の攻め

Dエルボー[illegible]。そこで覚えておきたい選択肢が、「ダッシュから再度Dエルボー」だ。ヒット後は2フレーム有利なだけなので、相手としては発生の早い立ちⓀやしゃがみⓀでこちらの次の選択肢を止めにくる場合も多い。そこで、これらの選択肢をつぶしつつ、[illegible]にも対応できるダッシュDエルボーが、非常に汎用性の高い選択肢として役立つのだ。ただし、[illegible]られると確実にカウンターでくらうので、[illegible]択肢として⇨Ⓚからの打撃投げも狙うこと。

これに加え、屈伸を読んでのしゃがみダッシュ→投げ、暴れにも対応できる有利避けからのしゃがみダッシュキャンセル投げなど、投げ抜けが入らないタイミングを狙って必殺のヘブンズゲートを決めたい。その際は、⇧⇩⇧⇨⇦⇧⇨⇦という入力ならスムーズに首を折れる。

カゲ補足：明王陣は主に肘打ち（⇨Ⓟ）がガードされた際に、パイの[illegible]（⇦Ⓚ）、ベネッサのボーンクラッシュミドル（⇧Ⓚ）、カゲの小太刀抜き（⇦Ⓚ）に対して狙っていくといいぞ。
ベネッサ補足：もう一つ注意点を挙げると、遠距離で下段技をさばいた際、相手に攻撃が届かない場合がある。このときの相手の硬化は非常に短く、最低でも15フレーム程度こちらが不利になる。

現ダンジョンもまだまだ熱い！　待望の新ダンジョン追加!!

ついに新作が発表されたが、こちらも新ダンジョン解放や錬成レシピ追加など、追加要素が満載。今回は「業と因果」の概要や、新カードのデータを詳しく紹介していくぞ。

Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■バージョンアップ日：2007年4月11日(稼働中)
- ■使用基板：Chihiro™

QUEST OF D™
Ver 3.0
王国の守護者

Text:真瑠世

※記事中にて掲載しているカードの数値データは、編集部調べによるものです

EVENT 8月のイベントスケジュール

期間	8/20(月)～8/26(日)	8/6(月)～8/12(日)	8/6(月)～8/12(日)
内容	第5回ダンジョン踏破イベント	スコアアタック シングル	スコアアタック マルチ
場所	無限回廊	永久の禊、妖魔の城、宵闇と暁闇	終の世界
ルール	10分間で到達できた階層を競います。	ダンジョンのハイスコア合計値を競います。	ギルドの上位5人のハイスコアを競います。

新錬成レシピ
7月に開放された、新しい錬成レシピをリストで紹介しよう

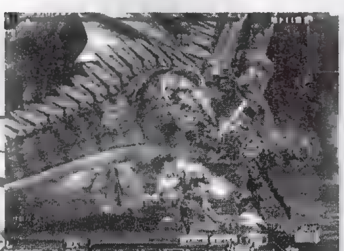
素材1	素材2	素材3	錬成結果
怪人の剣	バイパーファング	幻魔石	シャムシール
重装兵の斧	バトルアックス	アイアンインゴット	スパイクアックス
巨人の棍棒	ホーリーメイス	ホーリークリスタル	ジャッジハンマー
ファルシオン	オリハルコン	ダーククリスタル	デモンズソード
スラストナックル	アサシンネイル	オリハルコン	ブレイドナックル
ブリガンダイン	ヒヒイロカネ	アダマンタイト	ソリッドアーマー
ソウルローブ	アボイタカラ	アダマンタイト	シャーマンキルト
プロテクトローブ	アボイタカラ	アダマンタイト	リンガーローブ
パイレーツプレート	ヒヒイロカネ	アダマンタイト	バンデットメイル
ホーリーソード	デモンズソード	ヒヒイロカネ	グレートソード
断罪の剣	ドラゴンキラー	ヒヒイロカネ	砕魔刀
雷蜥蜴の槍	ラッシングスピア	アボイタカラ	グレイブ
巨人の棍棒	スクエアメイス	オリハルコン	モーニングスター
ホーリーシールド	デモンズシールド	幻魔石	リフレクトシールド

全国通信協力新ダンジョン
ドラゴン3体を倒せ
業と因果
条件：達人以上

道中、中ボス、2連ルームガーダーなど、従来と比べて起伏に富んだ「業と因果」。長い道のりをテンポよく進もう

仕掛けは少なめ、一気に踏破

待望の新ダンジョン「業と因果」の階層構成は右にある通り。今までに経験のあるダンジョンやボス、ランダムマップで構成されているので、難解なギミックなどはほとんど無い。1Fは灼熱の地底都市1Fから、2Fは幼火の魔龍2Fの三つのパターンからランダムでセレクトされ、モンスターがより強力になっている形だ。3F、5Fに配置されているドラゴンは従来同様の攻略法でOK。そして、8F終了時に規定タイム内ならば、中央ボスとしてレッドドラゴンと戦うことになるぞ。



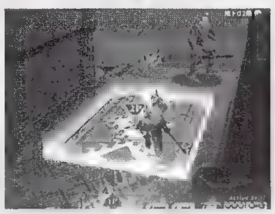
全8階層を踏破して、レッドドラゴンを目指せ！　階層が多い分時間がかかるので、素早く進んでいくことが重要。

1F 灼熱の地底都市



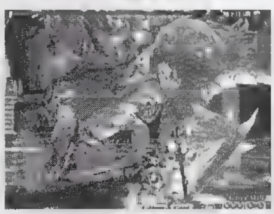
地形は灼熱の地底都市1Fと同じで、レバーを引くのが唯一の仕掛け。忘れないように。

2F 幼火の魔龍



幼火の魔龍の2Fと同じく、三つのマップパターンからランダムでセレクトされるぞ。

BOSS シルバードラゴン



ドラゴン1体目。凍結モードになる瞬間は、全方位やアイスアーマーで回避するのが基本。

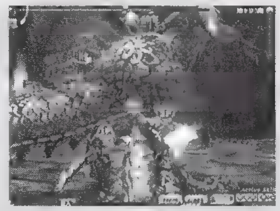
4F ランダムマップ



敵ランクが上位のランダムマップ。牛系の敵が居ないことを祈りつつ、協力して敵を倒せ！

右上へ

BOSS ゴールドドラゴン



ドラゴン2体目。背後から攻撃すれば、最も弱いドラゴンの部類に入る。瞬殺だ。

6F ランダムマップ



ランダムマップの敵はかなり強力。また、部屋数が四つの場合があるので気を抜けない。

7F ルームガーダーⅠ



ここまでも長丁場だが、さらに2連ルームガーダーが待ち受ける。残ENEに注意しよう。

8F ルームガーダーⅡ



2連ルームガーダーは「果てぬ追想」と同じく、正面最前列の敵が凍結しないので注意。

BOSS

QOD3 耳より情報
新ダンジョン「業と因果」では新アイテムが確認された。「神へと至る道」で緑羽演出で出る鎧に対しての防具で、恐らくセットで着用することでステータスボーナスが付く模様。単体で見ても性能がよさそうだ。報酬のテーブルが、どのダンジョンと似ているかが気になるところだ。今回の追加で、週限定ダンジョンが三つそろったことになるのが大きい。

特徴をつかもう
各フロアアドバイス

固定マップやボスはもちろん、ランダムマップにも多少ポイントがあるので要チェックだ。

Boss

青、黄（金）、赤と戦うまで[illegible]のような3体のドラゴン。レッドドラゴン以外は[illegible]と[illegible]に若干耐久力が低いようだ。中ボス2体の演出時間が規定タイムに含まれているので、道中はより急ぐ必要があるぞ。また、ボス戦終了時のワープの位置は、どちらのドラゴンもマップ上部に


中ボスのドラゴン2体は、その強さよりも演出時間の長さが厄介。素早く倒してマップ上部のワープへ急ごう。

フロア1：灼熱の地底都市

「業と因果」唯一の仕掛けが、このフロアの左右のレバー。二手に分かれて進み、最初の部屋の中央側の壁の奥にあるレバーを引こう。この壁は、部屋の反対側にあるレバーを引けば鉄球が転がって破壊することができるが、同行者を巻き添えにする可能性があるので注意。また、マップ上部の部屋は中央側から開けることができる。早めに戦闘を終わらせた側が逆サイドへ行こう。


マップ上部の部屋は、早く終わらせた側が逆サイドの部屋の出口に行って扉を開けるといい。このフロアのセンティネルの位置は固定なので、出現位置を覚えよう。

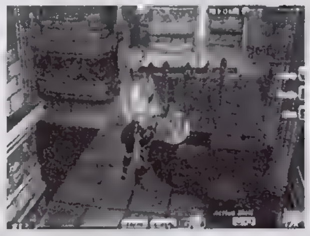
フロア2：劫火の魔龍

「劫火の魔龍」2Fと同じ構造で、エレベーターで分断される。出現する敵はランダムなので、ランクの高いモンスターが出ると難度が上がる。回復の泉が利用できるマップの場合は、この先のことを考えて必ず利用すること。特にMPを回復できる場所はここだけなので、要チェックだ。階段前の肉カードは、このダンジョンで入手できる唯一の回復カード。僧侶や司教に回そう。


MPを回復できるのはこのポイントが最後。後はボス到達まで回復できないので、特に魔法使いや賢者はしっかり回復しておこう。MP配分にも注意を払いたい。

ランダムマップ〜ルームガーダー

敵のランクは「果てぬ追想」同様に高いので注意。ランダムマップは3Fに回復の泉、5Fに回復系宝箱が設置されている。どちらも最後の分岐奥にあるケースがほとんどで、手前に木柵が設置してある場合が多い。また、最短部屋数は1〜4と差が大きく、4部屋の場合は相当急がないと中央到達が難しい。2連ルームガーダーでは、最前列の敵が凍結しないので優先して倒そう。


木柵の奥に回復の泉や宝箱があるケースが多い。地図を持ち込んできっちり回収できればかなり楽になるぞ。ただし、部屋数が多い場合はあえて無視する判断も必要。

騎士、司教、暗殺者の場合

ダンジョンが長く敵が強いので、中央到達を目指すために上位職業で挑むのがオススメ。

騎士はダブルドラゴン、ロックブレイカー、グランドブレイカーなど従来通りの高火力スキルを使うといいが、補助系スキルを唱えるポイントを多少絞らないと、インペリアルフォースを活用しづらい。中ボスのドラゴン2体に補助系スキルを使うよりも、ランダムマップや2連ルームガーダーで使うことを優先するといい。

司教はレッドドラゴン戦にENEを多く残したいので、中ボスのドラゴン戦でディスティニーフィールド、2連ルームガーダーでセレニティを使うだけに抑えておくのがオススメ。これなら回復を多く飛ばせるぞ。武器スキルは、ドラゴン系が多いのでスパイトブレイカーが強力だ。

暗殺者はENE回復カードを6枚持ち込めば、常にラックを唱えつつほとんどの敵に対してアクセラレーターを使っていける。ブロードビート＋ラウンドナイフ＋アクセラレーターの高火力を生かして、難敵を出現と同時に瞬殺していこう。

なお、どの職業も二つのランダムマップに備えて地図を2枚持ち込むことを忘れずに。

武器の劣化

長いダンジョンで気になるのが武器の劣化。これは敵をどれだけ攻撃したか、ランダムで出現した敵の種類、などで変化はするものの、体感的には「果てぬ追想」と似た劣化具合と考えれば問題無い。例えば暗殺者でラウンドナイフを持ち込むと2連ルームガーダーで2本とも劣化する感じ。コンパクトなスキルは3本、大技のスキルは2本。ドラゴンに効果の高い武器は、極力持ち込みたい。

賢者の場合

属性に合わせて魔法スキルを持ち込んだり、MP回復のタイミングなどを考えると、魔法スキル「のみ」でこのダンジョンへ挑むのはかなり厳しい印象を受ける。特に問題になるのはMP回復で、ダンジョンが比較的長い上にモンスターの耐久力が高いので、敵を倒すのに必要なMPが多過ぎる。道中は凍結のみに徹し、スクロールやENE回復系eアイテムを持ち込めば何とかなるかもしれないが、ここではオススメしない。

賢者のオススメは、武器スキル12枚を入れた右上のデッキ。凍結率を高めたアブソリュートゼロを道中で使い、凍らせた敵を武器スキルにアルテナを併用して倒していくスタイル。

ここではファントムインパルス＋パワースタッフを取り上げたが、装備によってブロードビートやスレッシャーテイルでもいい。

SAMPLE DECK

- フロストスラッシュ×6
- ファントムインパルス×12
- アブソリュートゼロ×6
- HP回復系×3
- ソウルリザレクション×2
- ENE回復系×6

フロストスラッシュは完全にレッドドラゴン用で、6枚で十分なダメージを与えられる。体力が半分になって重力波を出した後は連射して、レッドドラゴンを誘導しつつ体力を奪おう。消費MPが多いので、道中ではあまり使わない方がいい。

ソウルリザレクションはゴールドドラゴン戦後、レッドドラゴン戦の2カ所で使用。アルテナの使うタイミングを多少抑制すれば、この2回で十分なMPを確保できるはずだ。


なるべく確実に凍結させるために、アブソリュートゼロは6枚持ち込む。凍結させたらアルテナ併用で殴り倒す形がオススメ。アルテナはこまめに止めること。


MP配分がきっちりできれば、ソウルリザレクションはゴールドドラゴン戦後に1回でボスまで持つ。乱用するとENEが少なくなるので、回数は抑えめにしたい。

QOD3 耳より情報 魔法使いのデッキ候補でもう一つ挙がるのが、フロストスラッシュを抜いてサンダーチェイン12枚、武器スキル6枚にする形のデッキ。多少なりとも魔法スキルで敵を倒す場合は、こちらの方がいい。ただし、アブソリュートゼロはなるべく枚数を減らさない方がいい。凍結率が低くなると魔法使いor賢者の強みが薄れてしまうからだ。

追加スキルの詳細なデータを徹底検証！

追加Dフォースカード スキルデータ

プレイ後の払い出しカードに一喜一憂する日々が帰ってきた、新カードの追加。ここでは、新たなスキルカードのパーマネント効果と、積み枚数に応じたスキル効果を徹底検証！　自分なりにアレンジした、デッキ構築の参考として役立ててもらいたい。

Text：伊勢猫



追加カードのパーマネント効果

職業別15種類＋全職業４種類の合計19種類が、新たなスキルカードとして追加されたVer.3.02a。これらのパーマネント効果は、基本的に『王国の守護者』と同じ法則に従っている。中でも新たなダッシュ攻撃スキルは、使い勝手とパラメータボーナスの両面に優れた存在。特にダッシュ攻撃の使いづらさが目立った片手斧&両手斧は、格段に扱いやすくなるので即投入！　全方位スキルやシールドバッシュも優秀なので、余裕があれば枚数を積みたい。





斧系のダッシュ攻撃スキルは、使い勝手良好。全方位は使いどころが限られるのがやや残念。

Ver.3.02a追加カード　パーマネント効果

種別	カード&スキル名称	レアリティ[合成上限]	上昇ステータス STR	VIT	DEX	AGI	INT	MIN	LUC
戦士	シールドバッシュ	C [＋10]	22	15	-	-	-	-	-
	ソニックブラスト	UC [＋5]	5	-	10	-	-	-	-
魔法使い	コンバージインフェルノ	R [＋3]	-	-	-	-	3	-	-
	フロストスラッシュ	UC [＋5]	-	-	-	-	5	-	-
	ブリザードスラッシュ	R [＋3]	-	-	-	-	3	-	-
	ライトニングテンペスト	R [＋3]	-	-	-	-	3	-	-
	レイジングガイア	R [＋3]	-	-	-	-	3	-	-
	メテオストーム	R [＋3]	-	-	10	-	2	-	2
僧侶	ホーリーストーム	R [＋3]	-	-	-	-	-	3	-
	セイントティアー	R [＋3]	-	-	-	-	-	3	-
	ソリチュード	C [＋10]	7	-	-	-	-	7	-
	スウィットネス	UC [＋5]	-	-	-	15	-	-	-
	エターナルサンライズ	R [＋3]	-	-	10	-	-	2	2
盗賊	プレディクト	C [＋10]	-	-	-	-	-	-	20
	ブラッディレイン	R [＋3]	-	-	10	2	-	-	2
全職業	サディスティックリッパー	C [＋10]	5	-	20	5	-	-	-
	ブレイジングブラスト	C [＋10]	5	-	20	5	-	-	-
	ブロウダウン	C [＋10]	5	-	20	5	-	-	-
	ビーストアタック	C [＋10]	5	-	20	5	-	-	-

魔法スキルの積み効果

新たな魔法系スキルの実測数値をまとめた右のデータリストを見ると分かるが、レアリティが高い＆範囲対象の攻撃魔法スキルは、消費MPが多くて正直使いづらい。これに対して、単体(貫通)対象のスキルは、それなりの消費で時間当たりのダメージ効率に優れている。中でも僧侶のホーリーストームは、かなり使い勝手良好なスキル。「白夜の王」や「果てぬ追想」など、柵向こうのモンスターを倒すのに手放せない一枚だ。

なお、２枠目以降の積み効果が１枠目の約50パーセントな点は変わらない。積み枚数を増やしても、全方位スキルはダメージアップできない。

■追加攻撃魔法スキル　データリスト

魔法属性	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費MP／ENE	ダメージ数値 1枚	1枠積み	1枠目の効果上昇率
炎属性	コンバージインフェルノ	R [＋3]	魔法使いスキル	15	135×4	168×4	+33
	メテオストーム	R [＋3]	魔法使いスキル	10	240×n	240×n	-
氷属性	フロストスラッシュ	UC [＋5]	魔法使いスキル	7	166	217	+51
	ブリザードスラッシュ	R [＋3]	魔法使いスキル	12	251	284	+33
雷属性	ライトニングテンペスト	R [＋3]	魔法使いスキル	13	294	327	+33
闇属性	レイジングガイア	R [＋3]	魔法使いスキル	9	60	93	+33
聖属性	ソリチュード	C [＋10]	僧侶スキル	5	-	-	-
	エターナルサンライズ	R [＋3]	僧侶スキル	10	420	420	-
対象限定	セイントティアー	R [＋3]	僧侶スキル	10	746	806	+60
聖＋物理	ホーリーストーム	R [＋3]	僧侶スキル	10	324	344	+20
物理＋炎	ブラッディレイン	R [＋3]	盗賊スキル	10	232	232	-

■追加補助魔法スキル　データリスト

効果対象	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費ENE	上昇数値(効果時間) 1枚	1枠積み	1枠目の効果上昇率
AGI強化	スウィットネス	UC [＋5]	僧侶スキル	3	+30(30)	+36(52)	+6(+22)
特殊	プレディクト	C [＋10]	盗賊スキル	2	-	-	-

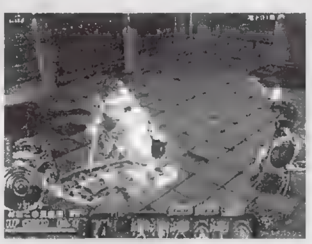
武器スキルの積み効果

実用的で使い勝手がいい武器スキルは、いずれもこれまで通りの積み効果。基本的に「強攻撃スキル２枠積み≦強攻撃スキル＋ダッシュ攻撃スキル」となる。このため、パーマネント効果で必要パラメータを補えるならば、ダッシュ攻撃スキルを組み込んだ方がお得！　武器スキル２枠＋各種原石に対して、余ったカード枠を回復カードに回せるのが大きなメリットといえる。

ただし、戦士の盾スキルであるシールドバッシュは、枚数を積んでもダメージアップしないので注意！　盾に設定された攻撃力でダメージがアップし、魔法防御付きのみ＋INT依存でさらに威力の増加が可能となっている。

■追加武器攻撃スキル　データリスト

スキル名称	種別	レアリティ[積み上限]	使用武器攻撃力	1枚	1枠積み	2枠積み	強攻撃2枠	1枠＋ダッシュ1枠
ソニックブラスト	戦士	UC [＋5]	92	180	200	210	-	211
サディスティックリッパー	全職業	C [＋10]	42	249	340	390	421	428
ブレイジングブラスト	全職業	C [＋10]	90	128	145	154	187	189
ブロウダウン	全職業	C [＋10]	88	126	143	151	275	278
ビーストアタック	全職業	C [＋10]	94	134	157	168	398	398



アイスシールドなどの属性盾＋シールドバッシュだと、気絶＋追加の状態異常も発動する。

ダメージ検証に使用した強攻撃スキル

- ･短剣スキル：ブロードビート(＋レクイエム)
- ･槍スキル：クラウドブレイカー
- ･片手斧スキル：ロックブレイカー
- ･両手斧スキル：デッドエンド

■リストの見方：追加されたダッシュ攻撃スキルごとに、STR50で1枚〜2枠最大積みの実測データを計測。比較対象として、同属性の強攻撃スキル2枠最大積み、強攻撃スキル1枠最大＋ダッシュ攻撃スキル1枠最大積みでのデータを掲載しておくので参考に(使用スキルは上記参照)。

QOD3 耳より情報　**魔法スキルデータの計測方法**：スキルのダメージ&効果データは、それぞれの依存パラメータ100を基準として、正面から密着状態で計測した数値。複数属性の場合は、依存度の高いパラメータを100、それ以外のパラメータを50の状態で計測してある。なお、計測対象のモンスターについては、耐性ゼロと思われるモンスターを個別に選定しているため、属性ごとに対象モンスターが異なる。

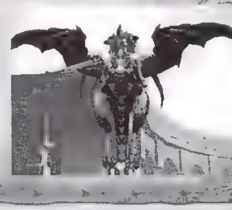
安定収入で装備を充実させよう！

“豪傑”への道

～第七回　SHOP活用&GOLD稼ぎ編～

『王国の守護者』の稼働からそろそろ約9カ月が経過し、クリア報酬に頼るだけでは思うようにGOLDが稼げない現状。eアイテム装備のランクアップに必要不可欠なGOLDを効率よく稼ぐ方法は、意外と身近なところにある……!?

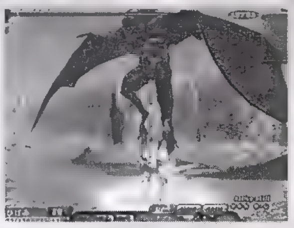
Text：伊勢猫



シナリオ巡回でポイント＆GOLD稼ぎ

プレイヤーの主なGOLD収入源といえば、やはりD.NETのアイテム取引所。とはいえ、稼働時期が長い関係もあって、eアイテムの価値（＝価格）に絶対的な格差が生まれている。実際のところ、最上級クラスの協力ダンジョンの報酬ですら価値が高いeアイテムはごくわずか。「最高クラスの緑羽演出が出たのに……」などは、だれしもが経験したハズだ。

そこで、装備品のランクアップを目指す中級者にオススメしたいのが、安定収入が見込める上級シナリオでのGOLD稼ぎ。特に錬成の新レシピ追加で、相場が持ち直した錬成素材は狙い目。既に実践しているプレイヤーは多いと思うが、そのポイントと定番のダンジョンを紹介しておこう。



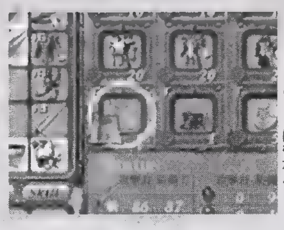
難関「飛竜の谷」は、討伐のサブミッション重視。Bランクで抜ければ先へ進める。



素材メインの外伝島は、ハードを選ばずともOK。まずは巡回できるようになろう。

カッパークレストを集め地図に交換して売却する

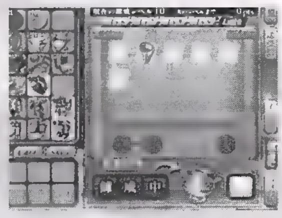
一人で敵を討伐して回るシナリオは、カッパー＆シルバークレストを大量に入手可能。特にカッパークレストは、地図売却（1枚120GOLD）の換金率に優れている。「チリも積もれば……」ではないが、カッパー50枚→シルバー1枚のSHOP交換は大損。全国協力の必要分を残し、惜しまず換金していこう。



地図50枚を店売りすれば、6000GOLDにもなる。

取引所に出す前に忘れずアイテム価格をチェック

シナリオに限らず、羽演出で引いた報酬アイテムは、意外と取引価格を見ずに取引所へ流してしまいがち。しかし、実際は1割の取引手数料がかかるため、店売りした方がいいアイテムも少なくない。これは錬成アイテムにもいえるが、取引所に出す前に価格をチェック！　店売りした際の値段と比べよう。

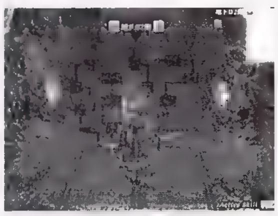


自前で錬成→アイテムを売却or出品で、さらに収入アップ。

外伝島B　黒き廃鉱

討伐ポイント：約300Pts.	備考	★1～★3素材宝箱×8
獲得GOLD：約1,500G		★3～★5素材宝箱×1

装備に不安が残る初級者～中級者にオススメの素材集めダンジョン。モンスターは多いが、配置さえ覚えれば十分に対処できる弱さ。★1素材が大量に入手可能なので、初期の錬成レベル上げにも最適。B2Fの宝箱部屋は地形で判別可能だが、デッキに地図カードが1枚あれば覚える必要無し。6個以上のアイテム欄を空けた状態でも、すべてを持ち帰れない場合が悩みどころだ。

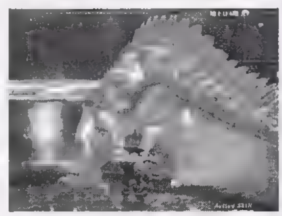


B2Fに降りたら地図を使用。奥が正方形の部屋のルートが正解で、それ以外のルートを進むと戻れなくなるので要注意！

外伝島B　宵闇と暁闇

討伐ポイント：約470Pts.	備考	★2～★4素材宝箱×3
獲得GOLD：約3,000G		★3～★5素材宝箱×1

中級者はもちろんのこと、上級者でも通う上級の素材集めダンジョン。「黒き廃鉱」に比べてモンスターが強いので、討伐ポイントは高い。★2～★3素材が多いため、中盤以降の錬成レベル上げにも適している。ボスのレッドドラゴンは厄介な存在だが、ムリに闘わずにボス前のEXITで戻ってもOK。カードや装備などが充実してから、クリア報酬狙いで挑戦しても遅くはない。



全国協力より弱いが、それでも魔法使い以外の基本職業だと苦戦は必至。倒せるようになれば、クリア報酬も稼ぎになる。

フォルガル編エリア　水晶の塔

討伐ポイント：約500Pts.	備考	スライミミック×4体
獲得GOLD：約3,000G		アボイタカラ（クリア報酬）

「宵闇と暁闇」をレッドドラゴン込みで巡回可能なら、フォルガル編エリアにも挑戦してみるといい。慣れるまで少し時間はかかるが、スライミミックからの研磨布と、クリア報酬の★5素材は魅力的。「水晶の塔」であれば、さらに宝箱からLv.3スクロールやラージバッグなど、売却価格の高いアイテムで安定したGOLDが稼げる。全討伐すれば、討伐ポイントもかなり高くなる。

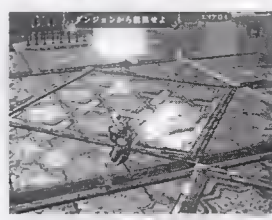


水晶破壊のギミックは、下層に落ちたら赤ワープでの戻りが基本。クリア報酬で音が鳴れば、アボイタカラの可能性がある。

フォルガル編エリア　天の方舟

討伐ポイント：約600Pts.	備考	スライミミック×2体
獲得GOLD：約4,000G		ヒヒイロカネ（クリア報酬）

最も高額な★5素材のヒヒイロカネを狙えるとあって、「宵闇と暁闇」に次ぐ人気ダンジョン。道中のルート作成は面倒だが、ドロップアイテムの売却で副収入にも期待が持てる。なお、HP回復を多めに持ち込んで地上マップを黒オーラ、地下マップは白オーラで進むのがセオリー。回復アイテム＆ポイントを巡回ルートに組み込んで、効率よく討伐しながら進んでいこう。



とりあえずは地図を持ち込んで、回復ポイントと巡回ルートをチェック！　こちらはクリア報酬でヒヒイロカネが出るぞ。

QOD3 耳より情報　**シナリオダンジョンの評価について：**素材集めに適した各シナリオで、それぞれ全討伐クリアした場合の討伐ポイント&獲得GOLDを参考数値として掲載してある。なお、獲得GOLDについては、純粋にモンスターを倒して得られたGOLDの平均値を表記。当然、この数値には、モンスターが落とすアイテムやクリア時の報酬、錬成素材などを売却した分は含まれていない。

マジですか!! 弩級Bでドリフトモード!?

BATTLE GEAR 4 Tuned

バトルギア4チューンド

今回も二つのコースが追加! まずは弩級Dとサーキットタイプの超上級Cだ。弩級のコースがドリフトモードで使われるのもビックリだが、周回コースじゃないことが一大事じゃない?

バトルギア4 Tuned
■**メーカー**：タイトー
■**ジャンル**：レースゲーム
■**操作方法**：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■**発 売 日**：2006年11月（稼働中）
■**使用基板**：TAITO Type X+（プラス）

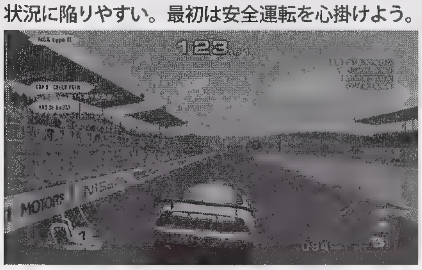
Text：ずるずる㊥

復活コース攻略 超上級C

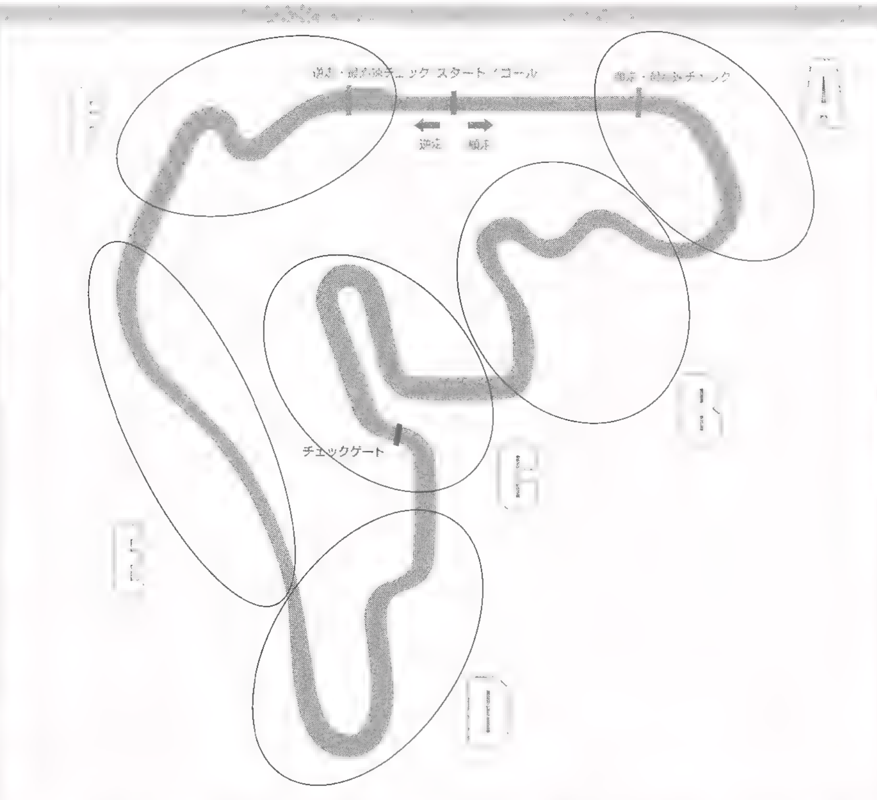
『バトルギア』というとウォールトゥウォールというイメージが強い。しかし、今回追加される超上級Cのような、エスケープゾーンが設置されているサーキット型のコースもあるのだ。

このコースは『3』までの感覚で走ると、まともに走ることすらできない。というのも『3』とは挙動が全く違うからだ。本作のコントロールの難しさと面白さを痛感することになるだろう。

またコーナーの進入時に目安にする目標物が遠くにあるため、初めて走るプレイヤーは曲がれない状況に陥りやすい。最初は安全運転を心掛けよう。



ミスをすることで、前作との違いを感じられるだろう。それはエスケープゾーンの具合。入り込むと、ホントに加速しない。



アルカディアカップ情報

次回のアルカディアカップの情報をお届けしよう。次回のレギュレーションは以下の通り。

●**車：全車種（チューンド限定）**
●**コース：弩級B（順走）**
●**モード：ドリフトモード**
●**期間：8月15日～31日**

次回は久しぶりのドリフトモードでの開催。しかし、コースは弩級B。一本道のコースなので、練習が難しいと思われる。ぜひ、今回の攻略を参考にして、高得点をたたき出してほしい。

また、第6回の入賞者をお知らせするぞ。今回は各賞上位入賞者と、車種別1位の一部を紹介。車種はDクラス（低出力）とCクラス（標準出力）を中心に掲載した。ここで紹介する以外の入賞者や、アルカディアカップの詳細などについては、下記の公式サイトを参照のこと。

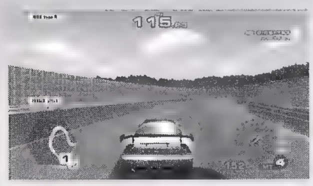
公式サイトアドレス
http://battlegear.net/

アルカディアカップ6thラウンド上位入賞者発表!

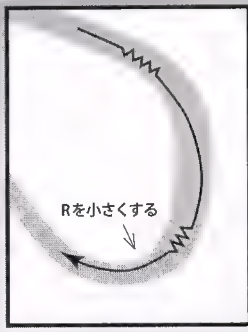
	プレイヤーネーム	使用車種	タイム
MT1位	NABI	NSX typeR	3分18秒421
6速MT1位	F340	SKYLINE [R34]	3分19秒179
AT1位	EXIV	NSX typeR	3分23秒135
簡単AT1位	YAMA	SKYLINE [R34]	4分10秒427
車種別1位	EXIV	Fit	3分55秒675
車種別1位	EXIV	Vitz	3分56秒204
車種別1位	EXIV	MARCH	3分56秒566
車種別1位	K.I	DEMIO (MAZDA2)	4分06秒049
車種別1位	EXIV	COLT PLUS	3分50秒148
車種別1位	EXIV	MINI	3分41秒978
車種別1位	EXIV	FOCUS	3分35秒250
車種別1位	SAM	SWIFT Sport	3分50秒225
車種別1位	LM.Y	New Beetle	3分38秒815

POINT A 二つのコーナーをつなげよう

一つ目から二つ目のコーナーは一つのコーナーとしてクリアする。要になるのは奥。ここの進入口のラインに乗せられるように、一つ目のコーナーの出口でアクセルを調整し、弧を小さくして合わせていくこと。



マシンにもよるが、アクセルは4分の1以上踏み込まないようにしよう。

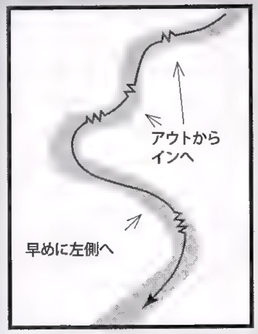


POINT B きついコーナーのつなぎ方①

アウトインアウトが基本だが、コーナーが続き、しかも奥がきつくなっている場合は、図のようにアウトインインのラインをつなげていこう。そして、きついコーナーをできるだけ大きな弧で曲がれるようにする。



三つ目のきつい左コーナーを大きな弧で抜けたら素早く左側に寄る。

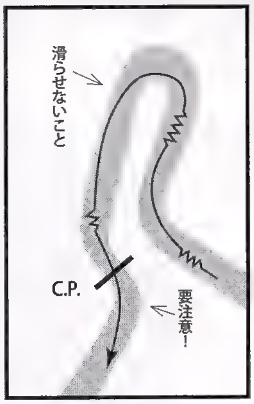


POINT C しっかり減速してしっかり曲がろう

ヘアピンコーナーは、思い切った減速が必要。それを実現するには手前の右コーナーの抜け方が重要になる。右コーナーはラインを確認しにくく、速度超過で進入しがち。早め＆多めに減速して丁寧にクリアしよう。



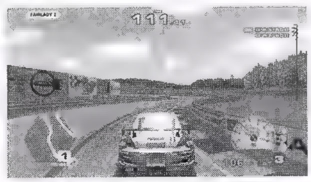
ヘアピンの進入を安定させるには、手前の右コーナーでラインを膨らませないことが絶対条件になる。



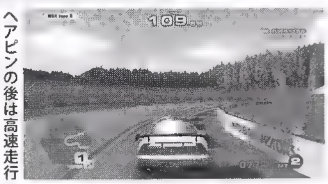
POINT D きついコーナーのつなぎ方②

ここは、高速で切り返すコーナーの先に、ヘアピンコーナーが待っている。ヘアピンの進入ラインに乗せられるかがポイント。

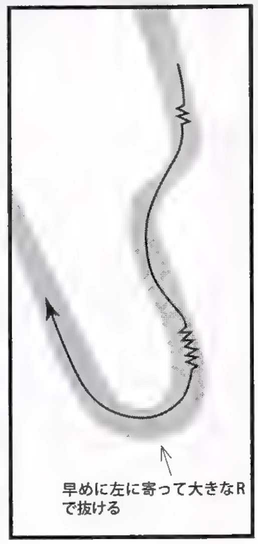
切り返しの後半にアクセルを緩めて操舵が効く状態にする。そしてグリップした状態でラインを移行し、減速を完了させよう。



切り返しの先でミスする場合は、ここをアクセルオフで抜けるといい。



ヘアピンの後は高速走行になるので、コーナー出口の弧は大きくすること。



POINT E インギリギリまで攻めよう

緩やかなコーナーを切り返していくポイントE。奥の右コーナーの方が弧が小さいので、速度を調整する必要がある。

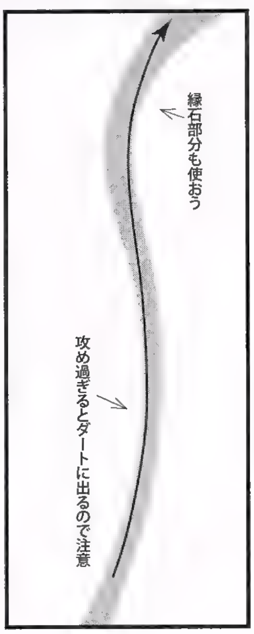
ここではアクセルをオフで減速する。その際、ハンドル操作が荒いと挙動が不安定になるので、丁寧にステアリングを切ること。



緩い左コーナーはアクセル全開で走れる。だが縁石は無いので要注意！



アクセルを緩めて右コーナーへ。縁石があるのでインを攻められるが、不安定になりやすいので注意！



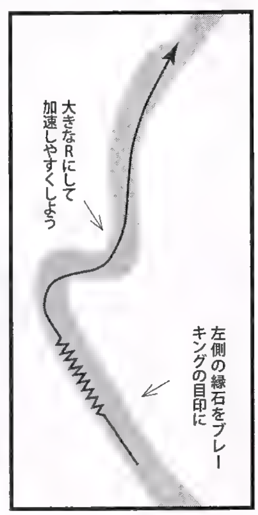
POINT F 出口の加速を考えて進入せよ

超高速走行から一気に減速して進入し、なおかつ切り返す難しいコーナー。ここは、きちんと減速できるかが重要。左側にある縁石を見印に、減速を開始する。これにより、進入するタイミングが安定するだろう。

しっかり減速できればマシンは安定するので、きつくハンドルを切ってもグリップしたまま切り返していけるぞ。



最初の右コーナーをクリアしたら図のラインをトレースしよう。そうすればストレートで加速しやすくなるぞ。



ドリフトモード攻略第4弾
簡単ATでチャレンジ！
10000pts.も楽勝！
弩級B



弩級Bコースがドリフトモードで登場！

ただでさえ難しいコースなのに、指定されたライン上でドリフトを決めなければならない。

さらに大変なのは、1本道コースなこと。これまでのように、1プレイで周回数分練習できるところが、1プレイで1回しか練習できないのだ。そのため、習熟させるのはかなり大変だろう。

今回の攻略は、そんな難しいコースを安全に走りつつドリフトモードを楽しむために、簡単ATを選び、ラインをトレースしやすいFFで走るぞ！





コーナーの進入で速度を超過しないために、簡単ATを選択する。これによりミスを減らし10000pts. 以上を狙うぞ！

低速でマシンを真横に向けるという「ドリフト」に、自分のプレイをモードチェンジすることが攻略のカギになるぞ！

簡単AT用にFD-3Sをチューンしてみましたっ！

弩級Bのコースでドリフトを重視してきる場合、FRを選択するという手もある。

FRのマシンはいくつかあるが、その中からハンドリングマシンとして名高いFD-3Sを選択して、自分の腕を試してみるのもいいだろう。

簡単ATでさる場合、自動ブレーキが作動するので荷重移動が使いにくくドリフトさせづらい。それを解消するには、車高を少し上げてフロントの足回りを柔らかめにするといいぞ。そうすれば自動ブレーキ後でも荷重移動が発生するので、ドリフトしやすくなる。

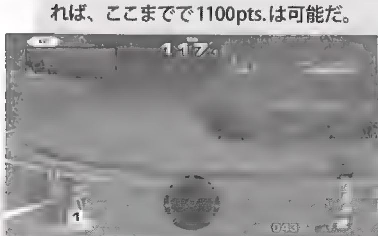


FRの長所は、小さい荷重移動でもテールが振りやすいこと。[illegible]

ドリフトポイント 第1区間 目標3600pts.

加速しながら通過する1の区間はドリフトが難しい。強引に切り込みつつアクセルを緩めて、テールを振れるようにし、そこで作ったドリフト状態をそのまま維持して2の区間につなぐ。3の区間で300pts.以上稼げれば、ここまでで1100pts.は可能だ。

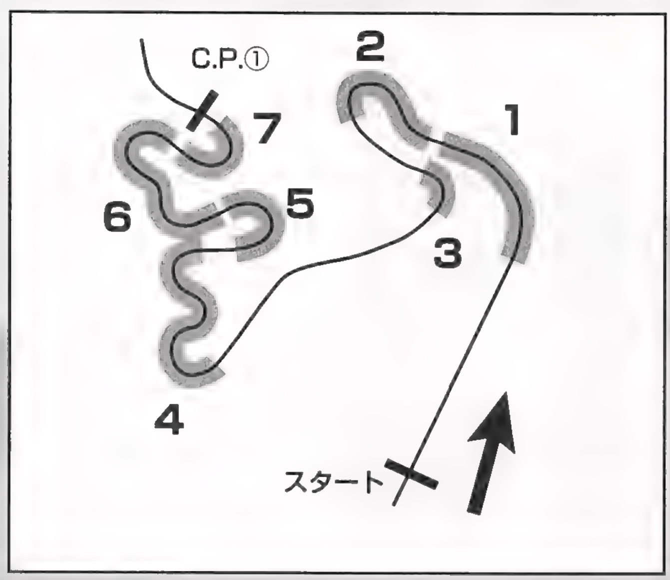
後半も稼ぎどころ。まず4の区間。早めに横を向いて進入し、素早く切り返しつつ低速で900pts.は稼ぎたい。5、6の区間はドリフトをつないでいき、ここで1000pts.を稼ぐ。一度切れるが、7の区間でさらに稼ぎ、トータルで3600pts.を目指そう。





4から7の区間の稼ぎのコツは、低速で構わないので、とにかく素早く横にすること。

1の区間のドリフトは難しく、滑りはするが稼ぎにくい。荷重移動を確実に！



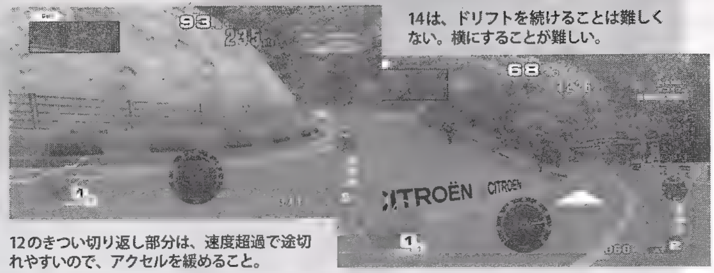
ドリフトポイント 第2区間　目標2400pts.

まず8の区間。ここは切り返した後の右に注意。後半Rが変化するので、失速しないようにドリフトして600pts.は稼げるようにしていこう。

9はインベタ状態から強引に切り込んで、100pts.以上稼ぎたい。

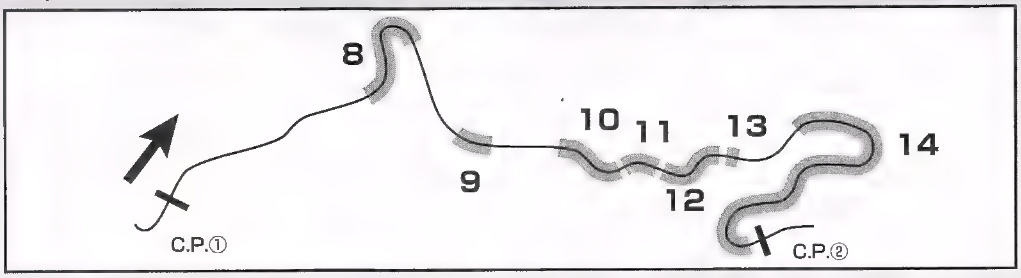
10から13までの区間は、ドリフトをつないで600pts.以上を狙う。ここで難しいのは10の切り返しと、12のきつい切り返し部分。ここはアクセルを緩めて走り、ラインのキープを重視する。その状態で素早く切り込み、テールを振ってマシンを横に向けよう。

最後の14はかなりの長さ。まず最初の緩い右の手前からアクセルを緩めておく。そしてきつい右で確実にインを突き、深いドリフトで稼ぐこと。残りは早めに切り返して、横向きにしつつ滑らせていこう。ここで1100pts.以上を稼げるように！



12のきつい切り返し部分は、速度超過で途切れやすいので、アクセルを緩めること。

14は、ドリフトを続けることは難しくない。横にすることが難しい。

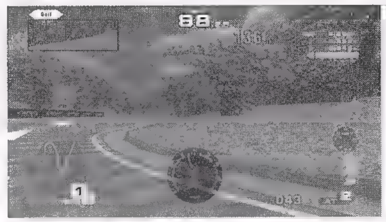


ドリフトポイント 第3区間　目標2200pts.

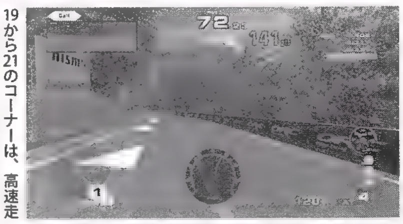
15は加速区間なので、早くインを突かないように走りつつ、切り込んで100pts.ほど稼ごう。

16でのドリフトは難しい。自動ブレーキが奥のきついコーナーの手前でかかるために、速度超過で接触しやすい。かなり早めからアクセルを緩めて進入し、接触させずに切り返そう。ここで900pts.以上を稼げるようにしたい。

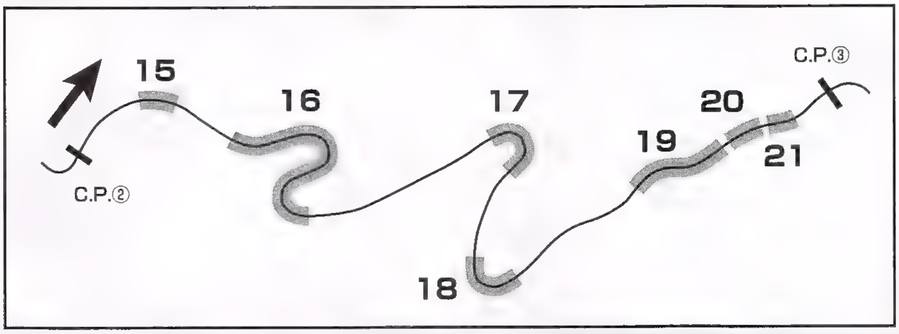
17も自動ブレーキが間に合わず、速度超過になりやすい。早めにアクセルを緩めてライントレースを容易にし、400pts.以上稼ごう。



17のコーナーは、下りなので自動ブレーキが効き難い。



19から21のコーナーは、高速走行区間なので、接触に注意！



18は普通にドリフトして500pts.以上を稼ぐ。19から21の小刻みに曲がるコーナーは、アクセルを緩めた減速による荷重移動をうまく使ってテールを振り、400pts.以上を稼いでいこう。

ドリフトポイント 第4区間　目標3400pts.

まず22から23をつなげて1000pts.稼ぐ。アクセルを緩めると失速して途切れるので注意しよう。

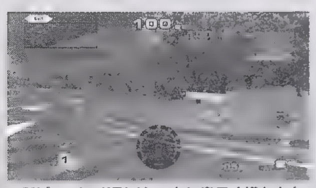
24から25も同じ感じで走り抜け、1000pts.を稼げるようにしよう。

26から27もつながるが、26はRの変化に注意が必要。すぐに深い角度にはしないでRに合わせて走り、インに寄り過ぎないこと。

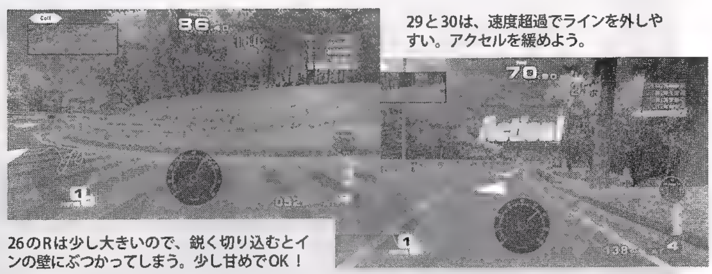
27で左に切り返す。ここは早めに切り込んで600pts.以上を稼ごう。

28は加速中なのでテールが振りにくい。手前で一回フェイントを入れて荷重移動を起こし、300pts.くらいは稼げるようにしていこう。

最後の29から30は、下りで速度が上がる。29の右は、進入時にアクセルを緩めて膨らみにくくし、30の左へのラインに乗せる。そこからアクセルを調整し、切り込み量を調節して、深い角度のドリフトを作り、500pts.以上を稼いでいこう。

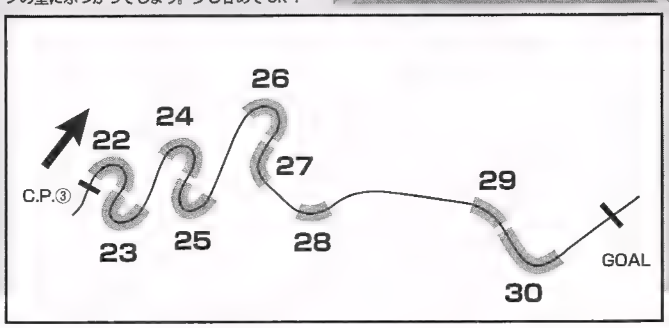


ヘアピンの切り返しは、いかに素早く横を向き、なおかつ長く維持できるかにかかっている。



26のRは少し大きいので、鋭く切り込むとインの壁にぶつかってしまう。少し甘めでOK！

29と30は、速度超過でラインを外しやすい。アクセルを緩めよう。



ストイックに走り最速ラップをたたき出せ！

頭文字D ARCADE STAGE 4

タイムアタックモードでコースを純粋に速く走りたいと思うプレイヤーは多いはず。その方法を各コースの特徴から学び、速く走れるテクニックをマスターしよう。

頭文字D ARCADE STAGE 4	
■メーカー	セガ
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日	2007年2月下旬(稼働中)
■使用基板	LINDBERGH

Text: ずるずる㊥

頭文字D.NET最新情報！

1カ月前までのランキングまでしか見られなかった走り屋チームランキングが過去1年分まで見られるようになったぞ！　また新規のマイキャラパーツも開放！　これで楽しさ倍増確実だ！



タイムアタックにチャレンジしよう!!　速く走るための「術」を学ぼう

速く走るための基本が学べる「秋名湖」

唯一の周回コースである「秋名湖」は、ほかのヘアピンコーナーが連続するタイトなコースとは比べ物にならない超高速コースなので、タイムアタックの攻略上、軽視しているプレイヤーが多い。

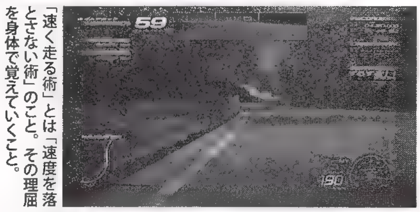
だがこのコースでは、単純なテクニックに思われがちな超高速走行を実現するために、減速要素をいかに抑え込んで走るか、加速状態を維持して走るか、というタイムを縮めていく上で重要なテクニックを学ぶことができるのだ。

このテクニックを学ぶことで、まずスピードを維持することの難しさを理解する。そして難しいコースのタイトなコーナーを走る中でもタイムアップにつなげるためのテクニックとして応用していくのだ。

その土台をこのコースで身に着けていきたい。

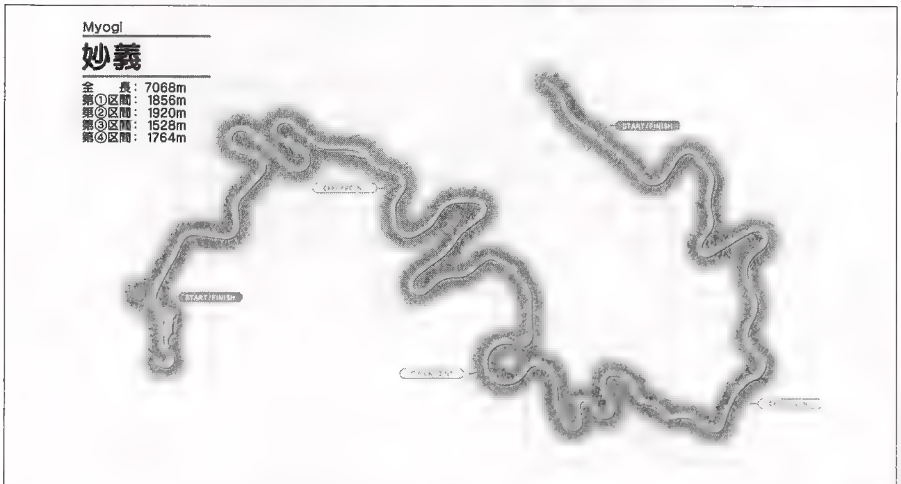


簡単なのはコースレイアウトだけ。ここを速く走る術を学ぶことが基本となる



「速く走る術」とは「速度を落とさない術」のこと。その理屈を身体で覚えていくこと。





応用を学べる「妙義」

「秋名湖」に比べると格段に難度が上がるこのコースだが、秋名やいろは坂に比べると難しさの印象はそれほどでもないように思える。

だがここでは、スピードが出ている状況でコーナーに進入した時に起こる「アンダーステア」にどう対処することが重要になるのだ。

ここではコーナーの最短コースを走りつつ、スピードを維持するテクニックをマスターしよう。



ラインを膨らませるということは遠回り、タイムロスになる。これを抑える術を学ぼう。

頭文字Z するする最速伝説　ヤングマガジンGP開催!:東京ジョイポリスに「頭文字D アーケードステージ4 リミテッド」が7月21日に導入されたことを記念し、イベントが開催される。優勝、準優勝者にはミスマガジンより豪華賞品を進呈。イベントの開催日時は、予選大会が7月28日から8月10日(予選通過者16名決定次第終了)。見事に勝ち残ると8月26日の決勝トーナメントに進めるぞ。詳しくは公式サイトへ!

マシンをしっかりコントロールしてタイムアップを狙え

タイミングを合わせて効率よく！「スタート」

まず、スタート時にアクセルをベタ踏みしないことが、タイムを縮める挑戦への最初の一歩となる。

ベタ踏みだとスタート時にエンジンの回転数が落ちる。この落ちる部分を無くすために、カウントダウン時の残り１秒の表示と同時に踏み込もう。回転数が落ち込まずに効率良くスタートできるぞ！

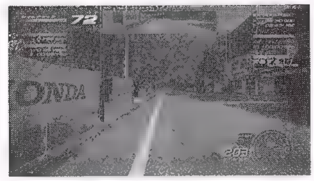


タコメーターの針が落ち込むのは、タイヤが空転しているから。この空転して針が落ちる時間を、踏み込むタイミングを変えることで解消する。

よりインに寄るために「ドライバーズビュー」

プレイスタイルの好みで視点を選んでいると思うが、この「視点」もタイムアップに大きく影響してくる。

タイムアップできるのは車が見えないドライバーズビュー。この視点は画面に車が表示されていないので、車の判定が車幅ではなく画面幅ぐらいになる。つまりビハインドビューよりインに寄れるのだ。



ビハインドビューだと、目前に車があるので、どこまでインに寄れるかが分かりやすい。しかしドライバーズビューだと目安になるものが無いので、車幅間隔を覚える必要があるぞ。

素早くハンドルを戻そう「コーナー出口」

ここからが本格的に走行中で攻略に大きく影響してくるテクニックだ。

特に高速で走る秋名湖のコースでは、コーナーの脱出から加速状態に転じたときに、いかにスピードを乗せていけるかが重要となる。その理屈を理解してマスターしたい。

コーナーリング中、滑っているタイヤを強制的にグリップさせるためにハンドルを戻して車を直進状態にすることができる。これによりタイヤは路面をグリップするので加速状態になり、スピードを上げていける。

これを重ねることで秋名湖では２、３周目と加速していけるのだ。





コーナーの出口、タイヤは少し滑っている。そのためゆっくりハンドルを戻すとグリップが遅れる。これを素早く戻すことで強制的に直進にし、グリップを回復させるようにする。

スピードを下げない努力を「シフトダウン」



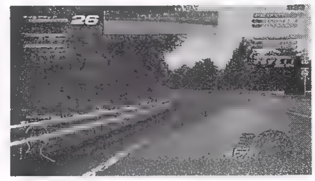


コーナーリング中、タイヤが滑ってスピードが落ちてくる。MTで走行中なら、現状の下のギアのトップスピード以下に落ちたらシフトダウンして、減速を食い止めるようにする。

グリップできずタイヤが滑るコーナーでは、スピードが落ちてくる。

MTを選択していれば、この状況をシフトダウンで食い止められる。

スピードの積み重ねが必要な秋名湖では重要なテクニックとなるぞ！



秋名湖では、シフトダウンがスピードの積み重ねに大きく貢献する。妙義では、コーナーがきつくなるので、余計な失速の予防になり、タイムロスを防ぐことができる。

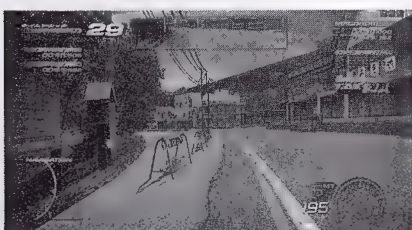
最短コースを走ってタイムを縮めよう「インベタ」

速く走る＝タイムを縮めることになる。しかし高いスピードで走ること以外に、走る距離を縮めることもタイムアップに大きく影響する。

秋名湖のように高速走行でもインをキープできるコースでは、コーナーが長い分、インの突き方次第で大きくタイムを縮められる。

前述のドライバーズビューを選択すれば、さらにインを突くことができるので、この特長を駆使するテクニックを覚えていこう！

このインベタの走りに早く慣れて、妙義以降のコースでも活用しよう！



よりインを突くことで走行距離を縮めることができる。秋名湖のように高速で走るコーナーが多いと、その差が大きくなる。ドライバーズビューでよりインを走れるようにして、さらにタイムアップだ！



妙義のコースにもインベタで走れるコーナーがある。結構ハンドルを切り込んで曲がるので、素早くその切り角に合わせるのが難しい。その操作に慣れつつ少しずつインに寄せられるようにしてタイムアップしよう。

アンダーステアを消せ！「アンダーキャンセル」

『頭文字D』シリーズのコーナーリングでの必殺技的なテクニックといえば「アンダーキャンセル」だろう。

コーナーの通過スピードが高い、ハンドルを切り込んでいる時間が長いなどの状況になると、グリップの限界を超えて一気に滑り出す「超アンダーステア」が起きる。これが起きると間違い無くコース外側の壁にぶち当たることになり、大きなタイムロスになる。これを抑え込むテクニックが「アンダーキャンセル」なのだ。

発生する要因であるスピード超過、過剰な遠心力を軽減することにより、「超アンダーステア」を発生させなくする。やり方はコーナーの進入時に、アクセルを一瞬緩めて減速するのと同時にブレーキを一瞬踏み込んでスピードを調整すればオーケーだ。

妙義では、このテクニックが大きく貢献するぞ！







アンダーキャンセルを仕掛けるタイミングは、コーナーの進入でハンドルを切り始めたとき。切り込みで発生する横方向への力を軽減させ、踏ん張れる状況を作っていこう。

頭文字Z ずるずる最速伝説 既にクリアして複数周回に突入しているプレイヤーも居ると思う。公道最速伝説モードでは、クリアすると2周目が始まり、さらに3、4、5周……と重ねてプレイができる。その過程は単純にバトルを重ねるだけではなく、ライバルの強さも上がるためにさらに速く走れないとバトルに勝てなくなる。それに対応するべく、コースにも強くなることも必要になるぞ！

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2006-2007

南米のチームに続き「白い巨人」参戦決定!『WCCF IC 06-07』登場チーム発表!

ついに登場チームが発表となった。『WCCF』プレイヤーのだれもが待ち望んだ「あのチーム」がついに参戦することになったのだ。今回は『WCCF IC 06-07』に登場するチームの紹介と併せて、プライベートショーでのプレイインプレッションをお届けするぞ。

**ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス 2006-2007**
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：LINDBERGH

南米5チームを加えたシリーズ最多の24チーム!

『WCCF IC 06-07』に登場するのは、欧州6カ国19チームと、南米のブラジル3チーム＆アルゼンチン2チームを加えた、計24チームだ。各チームの選手をチェックして、カードを予想してみるのも面白いだろう。

国名	チーム名	解説
イングランド	アーセナル	ロンドンに本拠地を置く、通称「ガナーズ」。03-04シーズンは無敗でリーグ優勝を果たした。
	チェルシー	近年のイギリスで成功しているクラブの一つ。昨年移籍してきたバラックはカード化される?
	リバプール	2年前のCL決勝において、劇的な逆転勝利を収めたリバプール。近年、スペイン人選手の獲得が多い。
	マンチェスター・ユナイテッド	06-07シーズンにリーグ優勝を果たした「赤い悪魔」。C・ロナウドの数値はどうなる?
フランス	ボルドー	正式名称はFCジロンダン ボルドー。かつてパパンやカントナが在籍していたチーム。
	リール	06-07シーズンには、クラブ史上初となるCL決勝トーナメント進出を果たした。
	リヨン	国内リーグを、驚異的な強さで連覇し続けているフランスの強豪チーム。
ドイツ	バイエルン・ミュンヘン	ドイツの古豪クラブ。06-07シーズンはリーグ戦の成績が悪く、CL出場権を逃してしまった。
	ハンブルガーSV	日本代表、高原選手が在籍していることもあり、日本でも注目されてきた。
オランダ	アヤックス	アムステルダムに本拠地を構える名門クラブ。CL三連覇を達成したことがある。
	フェイエノールト	かつて小野選手が在籍していたチーム。アヤックス、PSVとオランダのビッグ3と呼ばれている。
	PSVアイントホーフェン	06-07で、国内のリーグ優勝回数が20になったPSV。かつてスタムやフロットが在籍していた。

国名	チーム名	解説
イタリア	インテル	セリエAで唯一、セリエBに降格したことの無いチーム。06-07シーズンのスクデットを獲得した。
	A.C.ミラン	チャンピオンズリーグで大活躍したカカや、イタリアに復活したロナウドの数値が気になる!?
	ASローマ	トッティの活躍やCFが居ない「0トップ」フォーメーションなどで、リーグとCLで台風の目となった。
スペイン	アトレティコ・マドリー	マドリードを本拠地とする名門チーム。かつてイタリアのビエリが在籍していた。
	FCバルセロナ	『WCCF EC 05-06』から引き続き登場。シーズンオフにアーセナルからアンリが移籍してきた。
	レアル・マドリー	国内だけでなく、欧州カップ戦においても数多くのタイトルを獲得した、スペインのビッグクラブ。
	バレンシア	90年代後半から急速に力を付けてきた強豪。06-07シーズンは国内リーグで3位だった。
アルゼンチン	ボカ・ジュニアーズ	かつてマラドーナが活躍した、ブエノスアイレスのチーム。高原選手も在籍していたことがある。
	リーベル・プレート	アルゼンチンでボカ・ジュニアーズと人気を二分するクラブ。選手の育成組織には定評がある。
ブラジル	CRフラメンゴ	リオデジャネイロに本拠地を置くチーム。かつてジーコやソクラテス、レオナルドが在籍していた。
	サントスFC	サンパウロ州サントスに本拠地を構えるクラブチーム。ペレや三浦知良も在籍したことがある。
	サンパウロFC	2005年のFIFAクラブワールドカップで優勝したクラブ。カカなど、数多くのスターを輩出した。

※色が違うチームは初登場のチームです

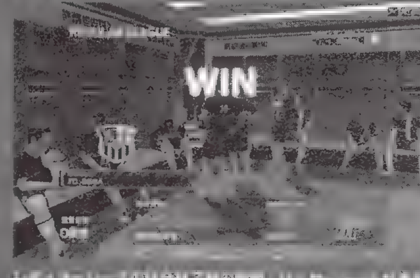
画面写真から読み取れるゲーム内容に迫る Part 2

ここからは、新たに公開された画面写真からゲーム内容に迫ってみたい。また、6月に開催されたプライベートショーで分かったことについても、併せて紹介していく。

[illegible]

6月、都内でセガのプライベートショーが開催された。ここに『WCCF IC 06-07』がプレイ可能な状態で出展されたのだ。選手カードは『WCCF EC 05-06』のモノを使用（正式稼働時はすべてのカードが使用可能だそうだ）、ゲームシステムについてはある程度出来上がっている状態をプレイできた。

ここでは新たに公開された画面写真と、そのプライベートショーバージョンのプレイから分かったゲーム内容について紹介していこうと思う。また、プライベートショーバージョンをプレイした「フィーバートラック」のインプレッションも併せてお届けするぞ。



[illegible]



数回プレイしただけでプレスボタンを点けたときの動きなどを見抜いたらしく、土屋プロデューサーをびっくりさせていた。



フィーバー@トラックによる プライベートショーバージョン インプレッション

●キープレイヤーシステムについて

選手の経験値がたまっていない、そして選手間の連携が無い状態でプレイしたのですが、十分にキープレイヤーの重要度と、そのボタンの汎用性を楽しむことができました。

●選手の動きについて

パスの出し手と受け手の間に、より強い信頼関係や何かしらの絆がある場合にとても素敵なことが起こりそうな気がします。期待感が持てますね。

●AIについて

LINDBERGHになったことで、選手の動きが大幅に良くなったと思います。AIが調整され、ボールを保持する前や受けようとする動きに変化を付けているように感じました。

●練習について

練習メニューのバリエーションの多さに戸惑いましたが、いろいろと検証し甲斐がありそうです

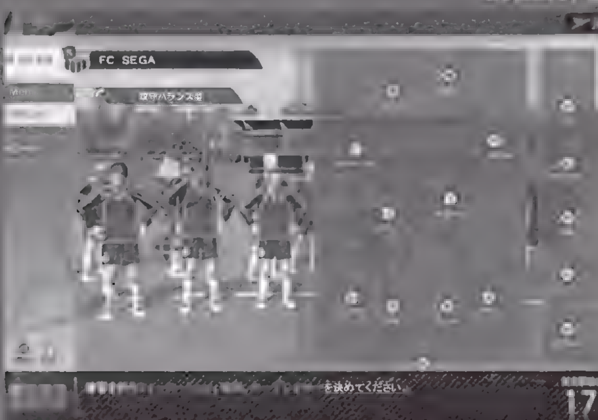
●グラフィックについて

似た選手を個人練習時に間違えないように、選手のディティールに凝っていると感じました。

練習

『WCCF IC 06-07』では、練習の種類が選択できた。まず練習を選択すると、次に「コートの大きさ」を選ぶことになる。コートは「フルコート」、「ハーフコート」、「ミニコート」の3種類。コートの大きさによって選べる練習テーマの数が異なっていた。コートの大きさとチームグラフの関係については、まだ分からなかった。

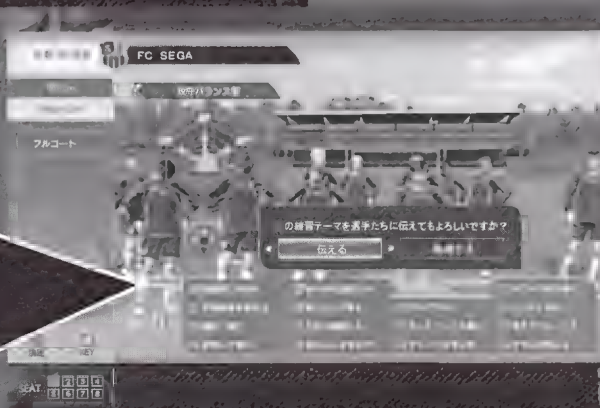
そしてもう一つ大きな変化があった。それは「満足するまで練習を続けられる」ということ。練習時間に応じてチームグラフが伸びるので、長く練習した方がいいと思われるかもしれないが、長過ぎるとスタミナが減ったり選手がケガをしたりする。この辺りのさじ加減も、重要になってきそうだ。



『WCCF IC 06-07』から採用される「キープレイヤーシステム」。このキープレイヤーは、練習時にも指名できるようになっていた。

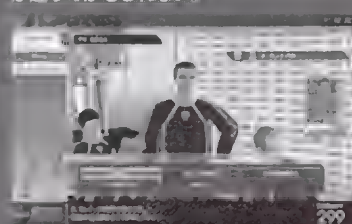
練習テーマに注目!

練習では、選手に「テーマ」を与えられる。選択できるテーマは最大三つ。フルコートの場合は三つ、ハーフコートの場合は二つ、ミニコートの場合は一つ選ぶことができた。テーマは画面写真を見てもらえれば分かる通り、16種類も用意されていたぞ。

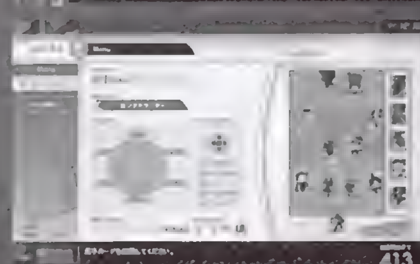


コミュニケーション

グラウンドでも選手とコミュニケーションが取れるということは、前号でお伝えした通り。ショーバージョンでは「グラウンドに居ない選手」を呼び出すことが可能だった。練習場に居る選手を呼び出した場合と居ない選手を呼び出した場合では、何かが違うのかもしれない。







キープレイヤーに指名した選手によって、チームのスタイルが変化した。試合中はどのタイミングでキープレイヤーを変更するかが、重要になってくるだろう。

闘劇最終予選＆IKUSA6レポート!!

大阪のゲームセンター『KO-HATSU（コーハツ）』では、毎年本シリーズの全国大会を開催している。夏の「IKUSA」、春休みの『IKUSA 外伝』と題して、『ソウルキャリバーⅡ』から続く恒例の大会だ。今回は、実に６回目の開催となる夏の IKUSA をレポートしよう。

Text：おおさか

コマンド入力について

○：ボタンを押す
●：ボタンを押しっ放し（ホールド入力）
⇨：レバーを短く入力
➡：レバーを入れっ放し
☆：レバーをニュートラルに戻す
＋：同時押し
Ⓐⓑ：左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⓑを続けて押す。「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年4月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

初夏の祭典、IKUSA６

闘劇よりも古い歴史を持つIKUSA。春の「外伝」では3on3と5on5を、夏の「本戦」では個人戦と3on3を開催している。全国から名だたるプレイヤーが参戦する、伝統あるイベントでもある。今年は闘劇'07の開催に合わせた日程を組み、6月30日は闘劇予選大会とIKUSA個人戦、7月1日はIKUSA団体戦3on3を開催することとなった。

「ソウルキャリバーⅡ」時代は関東と関西、さらに九州といった地域が参加していたが、『ソウルキャリバーⅢ AE』からは、北陸勢などこれまで参加者の少なかった地域の台頭が目立つ。今春に開催された外伝5on5で、関東勢の主力メンバーがそろうチームを北陸チームが撃破したことは記憶に新しい。この点で今大会は、戦国時代に突入したキャリバー界の闘劇直前の勢力図を知る上で、見逃せない大会であるといえた。

今回は闘劇出場権を持つ選手も多く駆け付け、店内はいつも以上に熱気に満ちていた。やがて時計が正午を回ったころ、最後の一枠をかけた闘劇予選大会がスタートした――。



大阪天満宮のお膝元に位置する「KO-HATSU」（コーハツ）。毎年3回『ソウルキャリバー』シリーズの全国大会が開催される

闘劇'07予選（6/30）

4月から始まった店舗予選も、ついに最終回を迎える。KO-HATSU で最後の切符を手にしたのは、"あの男"だった。

KO-HASTUでの闘劇最終予選は、毎年夏の恒例となる全国大会IKUSAとの同日開催となった。IKUSAでは例年事前エントリー制を取っており、出場するためにはKO-HASTUのウェブサイト上で前日までに参加登録を書き込んでおかなければならない。そのため、全国津々浦々のプレイヤーがあらかじめここに申し込みをするのだが、その中の"ある一人"の名前に、多くの参加希望者が戦りつした。新宿の雪華使い「てきとー」が参加を表明していたのである。KO-HASTU予選は、彼を中心にして回り始めた。

まず「てきとー」は一回戦で「ナゆ」（エイミ）と対戦。しゃがみ☆ⒶⒷを使った暴れ抑制により、相手に攻撃の糸口すらつかませず勝利した。

続く二回戦でも同じくエイミ使いの「くる」と対戦、「くる」は最近躍進めざましい北陸勢の一員である。ステージ選択権を得て、エイミ得意のリングアウト戦略が可能な「エジプトの神殿」を選ぶも、彼もまた「てきとー」を止めることはできなかった。その後、「くる」の仇討ちとばかりに同じ北陸勢の「まさかり仁」（御剣）が挑みかかるが討伐された。さらに「ネコ」（アスタロス）も倒して、「てきとー」は余裕の決勝進出。果たしてこの男を止められる者は居るのか?!

「くる」の対抗馬は「福田」（キリク）と「財前助教授」（アイヴィー）の二人。共に順調にベスト8まで駒を進めたが、「福田」はこの日大活躍のダークホース「もぐら2」（ザサラメール）に敗れてしまう。「もぐら2」はザサラメール最大の特徴である真後ろへのリングアウト性能を生かして、キリクをたたき落としたのだった。

一方の「財前助教授」はこれまでに無くいい仕上がりを見せ、KO-HASTU勢の「あぶあぶ」（ソフィーティア）を倒すと「もぐら2」にも勝利し、「てきとー」との決勝戦に臨んだ。これが何度目の決勝戦であろうか……、自然と身が引き締まっていたことだろう。

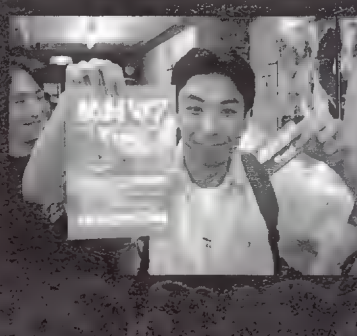
互いに緊張の面持ちで、「てきとー」は試合前のコメントで「アイヴィーは苦手です」と発言。クラブセガ新宿西口の予選にて、「小江戸屋」操るアイヴィーに敗北した苦い経験が脳裏をよぎったのだろうか。

この決勝戦、「てきとー」が慎重に相手を見定めようとする中、「財前助教授」がコマンド投げをはじめとする大胆な攻勢に出た。これが功を奏したのか、あれよあれよという間にダメージを積み重ねていき、何と3－0のストレート勝ちで、「財前助教授」が闘劇本戦出場権を獲得した。

予選出場回数最多、これまで芽が出ずに苦しみ続けたこの男が、最後の最後で25番目となる出場キップを手に入れた。

闘劇'07予選RESULT





優勝の「財前助教授」。これでアイヴィー使いの決勝大会進出は、五人目となる。

IKUSA 第6回「戦」─剣魂一環─ ～シングル戦～（6/30）

闘劇予選終了後に開催された「IKUSA」個人戦は、国内闘劇切符獲得選手25名のうち20名がエントリー。まさに「プレ闘劇」の様相を呈した。

予選に参加できずくすぶっていた闘劇出場選手も加え、ますます盛り上がる中始まったIKUSA個人戦大会。47名を16人3ブロック構成に割り振り、一発トーナメントが開催された。

Aブロックの決勝は「2K」（ザサラメール）対「てきとー」。「2K」はとにかくリスクを負うことを避ける。空振りのスキを減らすためにⒷⒷではなくⒷ単発を細かく当てるなど、石橋をたたくかのような立ち回り。肝を冷やすようなスリルあるこの試合は、「てきとー」に軍配が上がった。

Bブロック決勝は「刑事長」（御剣）対、他ゲーでも有名人の「とれとれえもん。」（アスタロス）。「とれとれえもん。」の突進戦術にひるむこと無くカウンターを狙った「刑事長」が勝利。Cブロック決勝は因縁の深い「北千里雪華」（雪華）対「財前助教授」。固い守りでチャンスを探す「財前助教授」に対し、二択がうまく機能して「北千里雪華」がブロック代表となった。

決勝リーグ第一戦は「てきとー」対「刑事長」。この両者の戦いはハデな乱打戦となり、「てきとー」が4割超えのコンボを決めれば次は「刑事長」が逆に4割奪い返すなど、高威力コンボの応酬となった。しかし、細かな下段攻撃にも丁寧に確定反撃を取る「てきとー」に対し「刑事長」のケズリが一瞬止んでしまい、そのスキを突いた「てきとー」が「刑事長」にトドメを刺した。

第二戦は「刑事長」対「北千里雪華」。雪華相手が2試合続いて精神的にも苦しい「刑事長」は、焦りもあってか手数が増える。「北千里雪華」はそこに付け込み、カウンターヒットやスカシから大ダメージを与えて「刑事長」を倒した。

この勝利で、第三戦の同キャラ対決が優勝決定戦と決まった。

決勝戦は「てきとー」対「北千里雪華」の、東西最強雪華対決。雪華というキャラクターはどの距離でも相手のスカりにリスクを負わせられるため、先に手を出した側が負けることが多い。そのため、「てきとー」は相手の出方を見ようとするが、「北千里雪華」はそこを読んだか、むしろ積極的に体力をケズっていく作戦に出た。ラウンド序盤で体力差を付けられるきつい展開に持ち込まれ、「てきとー」が星を二つ落とす。

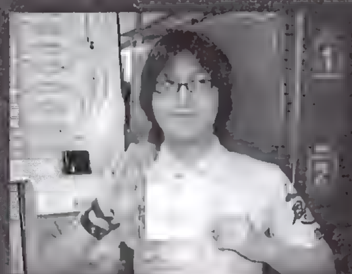
第三ラウンドは相手の暴れを的確にガードして確定反撃を入れることで取り返すが、大勢は変わらず、優勝を手にしたのは「北千里雪華」。プレ闘劇とも呼べるこのIKUSA個人戦での勝利で、ついに闘劇本番にも王手をかけるか!?

「戦」～シングル戦～RESULT

- Aブロック：2K（ザサラメール） vs てきとー（雪華） → Aブロック代表 てきとー（雪華）
- Bブロック：刑事長（御剣） vs とれとれえもん。（アスタロス） → Bブロック代表 刑事長（御剣）
- Cブロック：財前助教授（アイヴィー） vs 北千里雪華（雪華） → Cブロック代表 北千里雪華（雪華）

WINNER
北千里雪華

※決勝リーグ ○「てきとー」vs.「刑事長」×、×「刑事長」vs.「北千里雪華」○、○「北千里雪華」vs.「てきとー」×



「北千里雪華」がシングル戦優勝。闘劇のキーパーソンはこの選手!?

IKUSA 第6回「戦」─剣魂一環─ ～3on3チーム戦～（7/1）

毎年盛り上がりを見せるチーム戦。予選と個人戦が開催された6月30日から一夜明け、15チームによる団体戦が開催。最強のチームはどこだ？

最も注目を集めたのは、同年齢プレイヤーで構成された【ニシー'sブートキャンプ】。「西井」（ジークフリート）、「さるすべ」（アスタロス）、「そうすひ」（カサンドラ）と地域混成かつ全員闘劇出場者という強烈な個性を持っている。しかし一回戦から【ナミキ・F・セイエイ】（以下、【ナミキ】）とぶつかり、先鋒「てきとー」の攻撃力の前に三人とも敗れてしまう。

その【ナミキ】があわやというところまで追い詰められたのが、準決勝の【ニート脂肪】戦。「てきとー」が「カイ勢」（シャンファ）を倒すが、続く「あぷあぷ」が仕上がっていた。ソフィーティアは確定反撃の優秀なキャラであるため、「てきとー」は連係の途中止めを駆使して攻めるが、ここに「あぷあぷ」が絶妙の割り込みを披露。手数の減った「てきとー」を「あぷあぷ」が破る。さらに対応しづらいことで有名な「KT仮面」のヴォルドには、ジ・ラック構えのローリングハメにインパクト技で割り込む好対応を見せて連勝。大将を先に出す展開になった【ナミキ】。「キロミリ」（ソフィーティア）も確反やカウンター確認を失敗するなど焦りの色が濃い。だがギリギリ踏ん張って「あぷあぷ」を退けると、「もんが」（アイヴィー）との大将戦もモノにして、決勝に駒を進めた。

準決勝の逆側では、闘劇覇者「刑事長」率いる【ちょデカ山リターンズ】が【おいしいお肉はニートホープ】（以下・【お肉】）と対戦。【お肉】の「財前助教授」がノリノリで二人抜きを達成するが、「刑事長」が踏みとどまって大将戦に持ち込む。だが「刑事長」に対して【お肉】大将「おおさか」のスカし確定メインの戦術がはまり、勝利したのは【お肉】チームとなった。

決勝戦は【ナミキ】対【お肉】。【お肉】側は先鋒に「たいじゅ」（ティラ）を出してまずは相手のオーダーを見たい。これに対し【ナミキ】は大会を荒らすことで定評のある「KT仮面」を投入。この采配が的中し、「たいじゅ」「財前助教授」と一気に二人抜き、残りは「おおさか」（マキシ）のみ。「おおさか」はヴォルドのジ・ラック構えに巻き込まれつつも、要所でスカして反撃に転じ勝利。続いての相手は【ナミキ】中堅は「てきとー」の雪華。

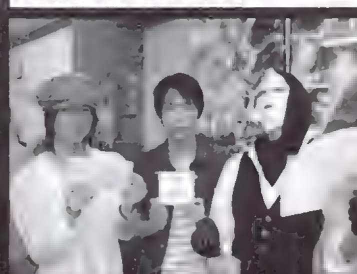
守りの固い両者の攻防は一進一退のまま最終ラウンドにもつれ込み、互いに残り一撃となったところで、一瞬早く投げに転じた「てきとー」が勝利。優勝チームは【ナミキ】となった。

「戦」～3on3チーム戦～RESULT

- ちょデカ山リターンズ（ちょも〈シャンファ〉、刑事長〈御剣〉、やま〈ヴォルト〉）
- おいしいお肉はニートホープ（たいじゅ〈ティラ〉、おおさか〈マキシ〉、財前助教授〈アイヴィー〉）
- ニート脂肪（あぷあぷ〈ソフィーティア〉、カイ勢〈シャンファ〉、もんが〈アイヴィー〉）
- ナミキ・F・セイエイ（ぱぴよん・F・セイエイ〈ヴォルト〉／てきとー・F・セイエイ〈雪華〉／キロミリ・F・不二雄〈ソフィーティア〉）

WINNER
ナミキ・F・セイエイ
ぱぴよん・F・セイエイ／てきとー・F・セイエイ／キロミリ・F・不二雄

※ぱぴよん・F～は「KT仮面」、てきとー・F～は「てきとー」、キロミリ・F～は「キロミリ」



【ナミキ・F・セイエイ】。左から「てきとー」、「キロミリ」、「KT仮面」。

鉄拳5 DARK RESURRECTION

小ネタ放出祭り!

「闘劇'07」本戦が差し迫ってきた今日このごろ、皆さん、いかがお過ごしでしょうか？　今月の小ネタシリーズでは、壁まわりの攻めを中心としたテクニックを、後半では確定反撃マニアックスをお届け！　闘劇に向けて、ラストスパートだ!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日[illegible]
[illegible]	SYSTEM256

側面投げを狙え!

ガンリュウで、壁やられ・中or強の相手にぶちかまし（⇨◎）や◎始動閻魔突っ張り4発止め（◎◎◎◎◎）を決めた後は、前ダッシュ～相手の受け身と逆方向に横移動（相手が時計回りに受け身をしたら、こちらも時計回りに横移動）～投げ（◎or◎）とすることで、側面投げを決めることができる。

相手の時計回りの受け身に対して投げが決まったときは、外小股（相手の右横から接近して◎or◎）となり、相手を壁に向かって投げ付ける形となる。外小股で相手が壁に当たった場合は、投げのダメージが40→52にアップ。投げた後は、けたぐり（⇩◎）が確定するほか、その場起きする相手は◎で拾ってから◎始動閻魔突っ張り4発止めを決めることも可能。

側面投げを警戒してしゃがむ相手には、突き上げアッパー（⇩◎）や鉄砲乱打（⇩◎◎◎）、送り出し（⇩◎）などの中段攻撃を出していこう。



外小股が決まって相手が壁にぶつかった場合は、下の[illegible]になる。

相手と逆方向に移動し、側面を取る。相手が寝っぱなしだったら、けたぐりを出そう。

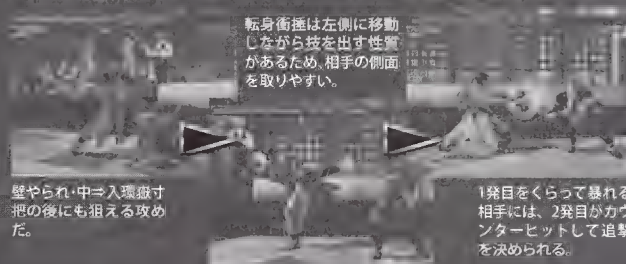
その場からの◎で、起き上がる相手を拾えるぞ。再度、受け身狙いの攻めを展開できる。

壁攻めを極めよ!

壁やられ・中の相手に疾火連弾3発目～背向け（◎◎◎◀）を決めた後は、焚把（背を向け◎）が寝っぱなしに対してヒットする上、反時計回りの受け身に対しては受け身確定となる。そのため、相手はここで時計回りに受け身を取って焚把をガードするしか無い。

そこで狙いたいのが、疾火連弾（[illegible]）～◀で前進～時計回りに横移動～転身衝捶（⇦◎◎◎）。時計回りの横転受け身～立ちガードに対して転身衝捶の1発目が側面ヒットし、2発目まで確定するのだ。2発目が相手の側面ヒットしたときは15フレーム有利となり、さらに獄寸靠（⇦◎）などが確定する。

時計回りに横転受け身を取ってからしゃがみガードする相手に対しては、時計回りに横移動～入環獄寸把（[illegible]）を出そう。しゃがみに対して1発目がヒットすると3発目まで連続ヒットし、[illegible]のダメージを与えられるぞ。



転身衝捶は左側に移動しながら技を出す性質があるため、相手の側面を取りやすい。

壁やられ・中⇒入環獄寸把の後にも狙える攻めだ。

1発目をくらって暴れる相手には、2発目がカウンターヒットして追撃を決められる。

括面脚のススメ

シャオユウの括面脚は、「発生1フレーム目からしゃがみ状態」という驚異のステータス技。

シャオユウは立ち途中の攻撃がほかのキャラクターと比べて弱いため、鳳凰の構えが有効ではない上段攻撃に対しては、括面脚を合わせていくのが面白い。

括面脚は、上段絡みの連続技に割り込むときにも使っていける。具体的には、マードックのアンガーラッシュ・ボディ（⇩◎◎◎⇩◎）2発目、カズヤの六腑閃烈脚（⇩◎◎◎）2発目などが挙げられる。リスクはあるがリターンも大きいので、狙ってみてはどうだろうか。



マードックの⇦◎をガードしたら、すかさず括面脚を入力するべし。

コングラッシュをくらう可能性はあるが、ジャブ派生には勝つことができる。

垂れ式スライド入力とは？

相手の技をガードした後にスライド入力技を最速で出したはずが最初のボタンの技しか出なかった……という経験が無いだろうか。この暴発をゼロにする画期的方法が元祖鉄拳神垂れ氏がする「スライド入力技の二つ目のボタンを連打する」というもの。

例えばシャオユウ対シャオユウで挑打連掌（⇧［◎◎］）をガードして確定反撃に挑打連掌を打ちたいときは、早めに⇧［◎◎］を入力して、そのまま◎を連打すればOK。薬指で◎を押してそのまま人差し指と中指で◎を連打するのが簡単だろう。⇧◎が暴発しない程度に早めに入力するのがコツだ。

挑打連掌の二つ目のボタンの入力が1フレームずれでも3フレームずれでも技の発生は15になるというシステムを応用したテクニックだ。



ただしスライド入力幅が長めに設定されている技は発生が遅くなるものもあるぞ。

TEKKEN 事典DR

今回のテーマはホイールエッジ！

確定反撃マニアックス

今回は、レイヴンのホイールエッジを徹底分析。「反撃技が分からず、よく返し技を決められる」そんな人は、これを読めばすべて解決！「もうホイールエッジは出せないな」と相手に言わせよう！

解説

レイヴンのホイールエッジ（⇩⇦➡●）は、ガード時相手背向け状態で、こちら側が14フレーム有利。発生14フレーム以下の技による反撃が相手の背面に確定するが、発生15フレーム以上の技はバックベアード（背を向け⇨●）で返される可能性があり、確定しない。

相手が背向け状態であることを利用して、最大ダメージの反撃を決めていこう。各キャラクターの反撃技については、右の表を参考にしてもらいたい。

ダメージの高い反撃技が無いキャラクターについては、発生の早い浮かせ技と発生の遅い浮かせ技を使って、バックベアードに対する二択をかけていくのも一手だ。



発生の遅い浮かせ技を出せば、最速のバックベアードには返されない。相手との読み合いになるが、効果は悪くない。

レイヴンのホイールエッジへの反撃技一覧

キャラ	反撃	ダメージ
ドラグノフ	コンビネーション・リッパー（⬀●●●）／ブーストエルボー（⬃⇧➡●）※返し技で取られない	36 ／ 21＋α
リリ	トライアングルスプレッド（●）⇒バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧●）	21＋21
アーマーキング	ジャイアントスイング（相手に接近して⇨⇦⇧⇩⇧⇨●）※背後投げになる	60
アスカ	水無月（⇧●）※返し技で取られない	22
ジン	左中段直突き～下段前回し蹴り（⇧●【●●】）※背後ヒット時は羅喉（⇦⇨●●●）が決まる	27＋α
シャオユウ	弾腿（⇧●）⇒前ダッシュ～雀連砲～背向け（●⇩●）⇒背身連盤打2発止め（背向け中に●●）跳鶏跖（背向け中に⇦➡●）	34＋20
ファラン	カットロー（⬀●）※背面ヒット時は回転踵落としなどで追撃可能	12
エディ	コトヴェラダ（⇧●）⇒コンビナソ・マウン（⇧●●）⇒コンボジラール～アーウトシュタール（●●●●）	49
クリスティ	コトヴェラダ（⇧●）⇒コンビナソ・マウン（⇧●●）⇒コンボジラール～アーウトシュタール（●●●●）	49
フェン	獄寸靠（⇦●）	30
レイ	転身崩墜（●●）⇒⇨●×2⇒昇流連脚（⇨➡●●）	77
カズヤ	踵切り（⇧●●）／最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）	28 ／ 23＋α
リー	レイザーズエッジキックコンボ（⇩●●●●）	41
ポール	獅子吼（⇧●●●）	45
ロウ	ドラゴンストーム（⇦●●●）／⇨入れブレイズナックルコンボ（⇨●⇨●●）⇒ブレイクロー（⬀●）※先端ガード時は届かない	45 ／ 38＋14
スティーブ	クイックフックプレッシャー（⇦●●）	31
マードック	●※背後投げになる／ストレート～ショルダーインパクト（●⇩●）	60 ／ 34＋α
キング	ストレッチバスター（相手の背後から接近して⇦➡●）	75
ジュリア	紅爛妃崩肘（⇧●●⇦➡●）	43
ガンリュウ	電車道コンボ（⇧●●●）	30
レイヴン	ディカステス1発止め（⇧●）※返し技で取られない	16＋α
ニーナ	アサルトコンボ（⇧●●●⇨●）	53
アンナ	ヘイルストーム（⇦●●●）⇒前ダッシュ～ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩●●）×2	59
ヨシミツ	鬼薊（⇧●●●●）⇒⇧●	63＋17
ブライアン	ジェットアッパー（⇨⇦●）	17＋α
ジャック5	●※背後投げになる／⇧●⇒⇨●⇒ピボットガン・ダブルリフトアップ（⬀●●）	70 ／ 37
クマ＆パンダ	●※背後投げになる⇒ベアラリアット（⬀●）／⇨入れストレート～エルボー（⇨●●）	70＋12 ／ 23
ロジャーJr.	カンガルーアタック（⬀●）	28
ワン	鷹雙展翅（⇩●●）※返し技で取られない	36
ブルース	トリプルニーコンボ（⇦●●●）／ティー・ソーク・ラン（⇧●）※返し技で取られない	48 ／ 10＋α
ベク	ベクラッシュニードル（⇩●●●⇩●）※先端ガード時は届かない／スカルクラッシュ（●●）	47 ／ 30
デビルジン	最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）／鬼八門～前ダッシュ（⇧●●⇨⇨）	23＋α ／ 28
ヘイハチ	無双連拳（⇧●●）⇒●⇒奈落払い2発～雷神拳（⇨☆⇩⬋●●☆●）⇒瓦割り（⬃●）※瓦割りは少し待ってから出す	58

補足1

ガンリュウの電車道コンボ（⇧●●●）による反撃を決めた後は、再びこちら有利で相手背向け状態という状況になる。達磨落とし（⇨●）を出せば、相手がバットロール（相手に背を向けて⇨●）を出してこない限りヒットするぞ。

ヨシミツの鬼薊（⇧●●●●）を決めた後は、相手がしゃがみ状態でこちら側が有利な状況となり、⇧●が確定。レバー⬋入れでの振り向き以外には隼（⇩●）が確定するので、狙ってみてもいいだろう。



電車道コンボを決めた後は8フレーム有利となり、達磨落としがほぼ確定。総ダメージは44となかなかのもの。

補足2

デビルジンは奈落払い（⇨☆⇩⬋●）がほぼ確定するが、最速で出さない限り、相手の●などにつぶされてしまう可能性がある。

奈落払いが相手の背面にヒットした場合は、馬頭螺旋2発止め（⇨➡●●）⇒鬼八門～前ダッシュ（⇧●●⇨⇨）⇒奈落払い　のコンボが決まり、69ダメージを与えられる。

奈落払いによる反撃が難しい場合は、羅刹門・弐（⇦⇨●●⇧●）とタイミングを遅らせた風神拳による二択をかけてもいいだろう。



奈落払いは、背面にヒットしたときの方が高いダメージを与えられる。正面・背面のヒット確認をしよう。

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は、PS2版『pop'n music14 FEVER！』に登場する新キャラクターAI＊CHANの秘蔵設定資料公開から、ついに開催となる「beatnation summit」を前に、Ryu☆、kors kの両氏のインタビューを掲載！





PS2版発売記念
pop'n music14 FEVER！
Ai＊chan 設定資料公開

コミカルなアクションとかわいらしい容姿、頭に付けた赤い花がチャームポイントの新キャラクターAI＊CHAN。そんなAI＊CHANの設定資料もかわいさいっぱいだ。

まる、さんかく、しかく。
あか、あお、きいろに、しろい雲！
色とりどりの幸せを、
君の元に届けるよ！

今回の作品を作るに当たって、AI＊CHANと一緒に私自身も愉快な旅ができました。どこから来てどこに行くのか？　そういうのは全然無いけれど、周りの風景を見ながら、ただただ走るのって心地良いですよね～！

＜Qiu Dandan＞



かなりの力作なので、実際にゲームしてみてください！



こんにちは！　どこへ行くの？
スクーターに乗って楽しくおでかけです。



蜂の巣がおちてきた～！
大変です！



コンペに出された数々のキャラクター。
どのキャラも素朴でいい感じです。
AI*CHANの耳が長いです。



MUTSUKI

今回ご紹介した、新キャラクターのAI＊CHANや、新衣装で登場するミミやムツキなど、曲はもちろんキャラクターも要チェックのPS2版『pop'n music 14 FEVER！』。　まだプレイしていないポッパーのみんなは、ぜひプレイして完成したAI＊CHANとご対面だ！

beatnation Records の若き才気

Ryu☆,kors kが語るⅡDX

ⅡDXシリーズでは同期といえるRyu☆氏とkors k氏が、二人そろって本コーナーに登場！
二人の楽曲はもちろん、開催間近のbeatnation summitのことも話していただいたぞ！

Ryu☆&kors k その出会いと曲作り

――まず、kors kさんがBEMANIシリーズに関わったきっかけは？

kors k　Ryu☆ちゃんと同じで、『3rd』のころにやっていた楽曲公募ですね。

――そのお二人が、お互いの曲を初めて聞いたときの印象は？

kors k　「starmaine」を最初に聞いて感じたのは、すごくテンポが速いなってことですね。でも、こういう音もあるんだなって驚きもありました。それでRyu☆という人物に対しての興味が湧きましたね。

Ryu☆　自分が「clione」を初めて聞いたときは、「音が良いな」と素直に思いましたよ。

――それはどんなところで？

Ryu☆　単純にクオリティが高いということですね。それにそのとき年齢を聞いてびっくりしました（笑）。

――楽曲公募時のエピソードはありますか？

Ryu☆　僕は当時パソコンが無くて、携帯電話のメールでやりとりをしていたんですけど、当時は250文字くらいしかメールが見られなくて、送ってもらったメールが全部見られずに、「後半を送ってください」ってやりとりをしていたことがあります（笑）。

kors k　僕はその時に母親と大喧嘩をしていたんですよ。で、「もうこんな家出て行ってやる！」みたいなことを言った直後に、パソコンのメールを見たら、楽曲が選ばれましたっていう内容のメールが届いていて、「お母さ～ん、ちょっと見てよこれ！」とあっさり仲直りをしたという記憶があります（笑）。

――お二人とも思い出深いエピソードですね（笑）。ところで、お二人の曲作りのスタートはどんな作業からでしょうか？

kors k　とりあえず鍵盤に向かって適当に弾いてみて、いくつか候補を挙げつつその中からチョイスして、そこから展開させていく形が多いですね。

――短い部分で音のパターンを作って、それぞれその部分を一つ一つ繋げつつ組み立てていくというやり方はされないんですか？

kors k　いや、基本的には1本でやっていくんですけど、それでは納得いかないときもあったりするんです。中身を細かく変えていってもいいんですけど、一回全部無しにしてしまった方が逆に新鮮なものが浮かんだりするんですよね。だから何曲か作るときもありますけど、基本的には1曲通して詰めていく感じです。

――結果的に何曲か作る形になるんですか？

kors k　そうですね。残った曲は、それはそれで手を加えて別の曲にしちゃったりとかもします。

――なるほど、Ryu☆さんはいかがでしょう？

Ryu☆　自分はどうしても最初にユーザーさんのことを考えてちゃうフシがあるんです。でも、完全にユーザーさんに媚びるわけではなく、その中に自分のテイストを入れながらバランスを取っていきますね。曲作りにはメロディ重視なので、まずは印象的でキャッチーなメロディを模索します。

オリジナルからリミックスまで バラエティ豊かな楽曲たち

――『GOLD』の楽曲で、曲作りの過程や楽曲の中で今までと違ったことをした部分はあります？

kors k　僕は「heaven above」で初めて自分でボーカルをしたんですが、恥ずかしいですね（笑）。この前、自分でプレイしてみたら、やっぱりすごい恥ずかしかったです。何か制作時に聞くものと若干違った聞こえ方がするので、こんな風に歌ったかな？みたいな違和感が多々ありました（笑）。

Ryu☆　「Second Heaven」は自分としても初めてなんですけど、結構意図する音が出たなと思っています。kors kも言ってましたけど、自分の家とゲームセンターでの音の聞こえ方がちょっと違っていて、こんなはずでは……と思った曲もありました。でもこの曲は低音のバランスとかが自分の思い描いてたように出ていましたね。

――8月発売の家庭用『DistorteD』では、それぞれ別の方とコラボレーションしていますが、これはやってみていかがでしたか？

kors k　L.E.D.さんも昔からすごい好きだったので、楽しみな半面プレッシャーがかなりありましたね。でも実際作ってみたら、L.E.D.さんはさすがだなって思いました。サンプリングボイスの選び方や入れてくる音とか、個性バッチリです。音色一発で個性を出すって難しいと思うんですけど、音からもうL.E.D.色がにじみ出ています。

喜んでもらえることが
僕の喜びです



Ryu☆

『3rd』の公式サイトで開催されていた楽曲公募で一般から選ばれ、『4th』の「starmine」がデビュー曲となる。その後『9th』の「Abyss -The Heavens Remix-」で本格的に参加し、以降毎作楽曲提供を続けている。[illegible]



――Ryu☆さんはSota Fujimoriさんとのペアでしたが、こちらはいかがでしたか？

Ryu☆　自分とSotaさんの方は「外さない」というテーマでやりました。僕とSotaさんが組んだらこうなるだろうなというものを外したら怒られるだろうなって思ったので（笑）。多分ファンの方が思っている、速くてシンセバリバリの曲に仕上がっていると思います。それにSotaさんのオーケストラレーションが聞けるので、その部分はかなり貴重でウリの一つだと思いますよ。

――ほかにもお二人は、dj TAKAさんのアルバム「milestone」でリミックスを1曲ずつ制作されていますが、この選曲は？

kors k　TAKAさんに好きな曲をチョイスして教えてくださいと言われていたんですが、悩んで決めかねていたら、TAKAさんの方から「じゃあDon't Stop!を」という連絡をいただきました。実はその曲、僕はTAKAさんの曲の中で1、2を争うくらい好きな曲で、昔TAKAさんに言ったことがあったんですよ。それをTAKAさんが覚えていてくれたみたいで。でも実際制作に取りかかってみると難しい曲で、3パターンほど作った中の、最後のバージョンが収録されています。

――Ryu☆さんの「THE SAFARI」も選曲が面白いと思ったのですが（笑）。

Ryu☆　選曲はTAKAさんで、口答ですぐ決まりましたね。このリミックスは方向性を定めるのに悩みました（笑）。TAKAさんに「早くして良いですか？」って聞いたらあんまりいい返事じゃなかったので、「ゴリゴリなイェーガーみたいな感じでどうですか？」って聞いたら、「それで！」ということで作ったんですけど、なぜかああなってしまいました（笑）。

kors k　割と「THE SAFARI -Ryu☆remix-」ってすぐに頭の中で音が鳴ったんだけど、それと全然違う曲がCDに入っていてびっくりした（笑）。

Ryu☆　とりあえずネタに走っていいかなって（笑）。

いよいよ開催!!
beatnation summit

――お二人が所属するbeatnation Recordsのライブ「beatnation summit -beatmania IIDX premium LIVE-」が8月に開催されますが、このライブが決定したときの率直な感想は？

kors k　ついにという感じでしたね。あまりファンの方とふれ合う機会が無かったので、目の前でIIDXシリーズの音楽をみんなが聞いてどんなリアクションをしてくれるかなと、すごく楽しみです。

Ryu☆　僕も話を聞いた時には本当にうれしかったですよ。シークレットライブを見ていても、コレはすごいなと思っていましたし。

――今回は関東と関西での開催で、しかも関東は収容人数約1200人というクラブチッタですが。

Ryu☆　クラブチッタが埋まるんですよね。

kors k　すごいっすね。いいんですかね？　ホントにここでやって（笑）。

――過去こうした大きな会場で演奏したことは？

Ryu☆　自分は無かったですね。

kors k　僕もそんな機会まず無かったですよ。でも僕はとにかく緊張しやすいので、なるべくアルコール摂取で乗り切ろうかなと（笑）。

Ryu☆　え、最初から!?（笑）

kors k　まず千鳥足で登場、みたいな。

Ryu☆　それちょっと面白いな（笑）。

kors k　でもそれなら結構口も滑らかになってトークも弾むと思うんだけど（笑）。

――その翌週の関西公演は？

Ryu☆　関東に負けず劣らず盛り上げますよ！　あ、kors kは関東と関西でセット変えるの？

kors k　どうだろう？　今はまだ何ともいえないなぁ。あ、でも宣言しちゃえばギリギリになってもやるな。よし、変えます！（笑）

Ryu☆　言ったよ（笑）。でもきっとkors kはすごいのを作ってきますよ。

kors k　何その見えない重圧は（笑）。

――プレッシャーかけてますね（笑）。ほかにもライブ出演者は多数いらっしゃいますが、個人的にステージが気になる人は？

kors k　Yoshitaka君かな。しゃべりが面白いし、盛り上げ上手なんですよね。みんなをペースに乗せるのがうまくて、今後の参考にしたいですね。もちろんRyu☆ちゃんも。

Ryu☆　自分はkors kとTAKAさんですかね。

――TAKAさんが気になるというのは？

Ryu☆　前回のシークレットライブで、TAKAさんが出てきた時の盛り上がりっぷりがすごかったんですよ。会場のお客さんから自然に腕が上がるという、あれがライブのだいご味だと思うので。今回のTAKAさんもきっとすごいですよ。あとはVJ陣も楽しみかな。

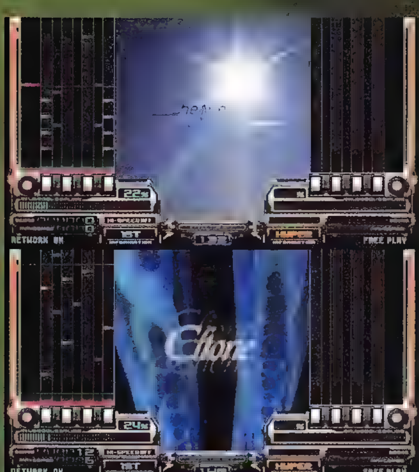
――確かに、映像の方も毎回凝ってますからね。では、それらを含めてお二人のライブに向けた意気込みをお願いします。

Ryu☆　とにかく楽しんでもらえるライブを作り上げたいですね。楽しんでもらえるのが一番なので、このライブが一夏の思い出になればと思います。

kors k　日本全国津々浦々から、このイベントのために来てくださる方も人もいると思うので、「来て良かった」と思い出に残るライブにします。

（2007年7月　コナミデジタルエンタテインメントにて）

今年の夏はライブに すべてをかけます





kors k

Ryu☆氏と同じく『3rd』の公式サイトで開催されていた楽曲公募で一般から選出され、『4th』「clione」でデビュー。その後『9th』の「traces -tracing you mix-」で本格的に参加、以降毎作楽曲提供を続けている。Ryu☆氏曰く「とにかく真面目で気配りができる、間違い無くいい男」。

BEMANI ニュースヘッドライン



白鳥 音乃
BEMANIシリーズの全商品担当広報です。
今月も耳寄りな情報をドドンッとお届け!

- 1 新たな DDR の登場！ Wii 版が発表
- 2 PS2 版ギタドラ『V3』ついに発売決定
- 3 PS2 版『DistorteD』発売近し！
- 『ポップンミュージック 15』サントラ予約開始
- 桜井零士ファーストアルバム発売決定！
- 着信音に最適 ♪ ほっしー着信ボイス配信中 !!



1 Wii 版 DanceDanceRevolution『HOTTEST PARTY』国内発売決定！

『SuperNOVA2』の稼働を間近に控えたDDR、家庭用でもホットなニュースです！ Wiiという次世代のハードを与えられたことで、これまでとは一味違った新しいスタイルのDDRが始動しました。足でステップを踏むこれまでの基本にWiiリモコンとヌンチャクを手に持って振る動きをプラス。全身でLet's DANCE！ NAOKI、jun、U1など人気アーティストの書き下ろし楽曲もたくさん収録。DDRシリーズではおなじみのダイエットモードは、手と足が別々にカロリー計算される全身用となって搭載されていますよ～♪



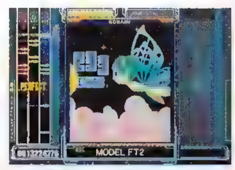
音乃のオススメポイント♪

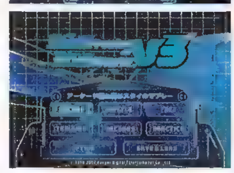
Wii版のためにデザインされた新キャラたちは、プロダンサーからのモーションキャプチャーで曲ごとに違うダンスを魅せてくれます！ 高揚感を加速させるステージも40種類以上！ ゲームシステムでは、矢印に加えて、さまざまなギミックが。コアファンも長く楽しめますよ～。専用マットコントローラーを使うなら、同梱版がお得です♪



2 PS2 版ギタドラ『V3』発売決定！アーケード『V4』との連動も!?

過去最大の収録楽曲と共に、『V3』がPS2に登場します！ 復活曲に加え、『V3』のサントラオリジナル曲、『V4』の楽曲も先行収録しています。さらには前作よりも多く家庭用オリジナル楽曲を収録。アーケード版『V3』から導入された「バトルモード」をオリジナルアレンジして搭載。称号システムも導入し、さらには家庭用オリジナルの称号を搭載しています。





音乃のオススメポイント♪

「初回生産版」には、漫画が同梱。ファミ通で連載されています漫画家「みずしな 孝之」氏による解説小冊子が付きます。そして、何といってもコレがオススメでしょう！ 稼動間近のアーケード版『V4』と、今回発売が決定したPS2版『GuitarFreaks & DrumMania V3』が、相互に連動する仕様を搭載しています！ あんなことやこんなことまで、連動の内容については続報を待ってね♪



3 PS2 版『beatmaniaⅡDX13 DistorteD』& beatmaniaⅡDX visual emotions 6 8 月 30 日同時発売！『DistorteD』には GOLI 描き下ろし新ムービーも

ⅡDXシリーズの家庭用最新作、『DistorteD』の発売が近付いています！ 家庭用のみに多数収録された新曲の中でも、要注目なのはbeatnation Recordsのアーティストがコラボした3組のユニット。それぞれの持ち味が出た楽曲群は要チェック！ そして逃せないのは「カーディナルゲートCD」、「MAYA 描き下ろし2008年卓上カレンダー」、オリジナル特典が付いた特別版。バラエティ豊かな映像&楽曲を楽しめ、あの超難関曲のムービーもゆっくり鑑賞できるbeatmaniaⅡDX visual emotions6と特製収納ボックスが付いた特別版コンプリートセットは、コナミスタイルのみでの販売で予約受付中です。予約を急げ！



「零-ZERO-」はGOLI渾身の描き下ろし新ムービーで収録！



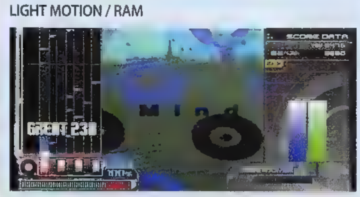
こちらが、MAYA描き下ろし、「カーディナルゲートCD」のジャケット。超美麗です!!

音乃のオススメポイント♪

前作同様、アーケード版プレイヤーデータを収録。全国の猛者と擬似スコアアタックを楽しめます。その数、何と約13,000人分！ ご応募、ありがとうございました！

音楽ゲーム、という新たなジャンルを確立したBEMANIシリーズ。その原点である『beatmania』がゲームセンターに登場したのが1997年でした。PS2版『beatmania ⅡDX13』ではその10周年を記念し、beatmaniaシリーズから人気の高かった4曲が特別収録されています！

BEMANI10周年記念の特別収録曲!!
Attack the music / DJ FX
super highway / nouvo nude
321 STARS / DJ SIMON
LIGHT MOTION / RAM



音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

連続首位は安定？ 新曲の動乱に注目！

1st	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach	【100.0pts.】
2nd	EDEN	TЁЯRA	【78.9pts.】
3rd	GOLD RUSH	DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【73.7pts.】
4th	Xepher	Tatsh	【68.4pts.】
5th	Second Heaven	Ryu☆	【63.2pts.】
6th	CROSSROAD ~Left Story~	jun with TAHIRIH	【57.9pts.】
7th	VANESSA	朱雀	【47.4pts.】
8th	snow storm	dj TAKA	【42.[illegible]pts.】
9th	零 -ZERO-	TЁЯRA	【39.5pts.】
10th	smile	miru maki.gjw	【36.8pts.】

1st
Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ Zektbach
100.0pts.

「Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～」の連続首位は今月も守られ、票数的にも安定した差を付け始めた。その一方で2位以下では、『GOLD』新曲が月ごとに浮沈を繰り返すバトルが展開中！ ランクイン常連として最初に安定するのはどの新曲か？

投票者の声
[illegible]（[illegible]都　青い[illegible]さん）／泣けます……。（埼玉県　[illegible]さん）／「[illegible]」も泣けます……。（愛知県　[illegible]さん）

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆「月光蝶」復活!! 一騎打ちふたたび!?

1st	月光蝶	あさき	【157.6pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【121.2pts.】
3rd	Concertino in Blue	佐々木博史	【115.2pts.】
4th	CaptivAte~裁き~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【66.7pts.】
5th	この子の七つのお祝いに	あさき	【54.5pts.】
6th	Venus	Tatsh+RayZY	【48.5pts.】
7th	[illegible]に告ぐ	あさき	【42.4pts.】
8th	[illegible]ヒットチャート	ギラギラメガネ団	【36.4pts.】
9th	MODEL FT2	Mutsuhiko Izumi	【30.3pts.】
10th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【24.2pts.】

1st
月光蝶 あさき
157.6pts.

月ごとに「ヒマワリ」に迫っていた「月光蝶」が、あさき氏インタビュー掲載の影響からか一気に爆発、首位に返り咲いた！ 3位以下では「CaptivAte～裁き～」や「Concertino in Blue」などの上位常連曲が安定気味だが、こちらでも大逆転は!?

投票者の声
あさき曲はどれもステキです！（[illegible]県　ユリさん）／「ヒマワリ」に負けるな！（[illegible]県　[illegible]）／不動の1位はこれしかないです!!（秋田県　紫音稲穂さん）

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

今度は姉の逆転!? 元祖女王も再浮上！

1st	緋浮美	【159.6pts.】
2nd	彩葉	【143.6pts.】
3rd	セリカ	【122.3pts.】
4th	ツガル	【101.[illegible]pts.】
5th	エリカ	【63.8pts.】
6th	夏天	【58.5pts.】
7th	リリス	【53.2pts.】
8th	土蜘	【47.9pts.】
9th	ダルマ	【42.6pts.】
10th	鉄火	【37.2pts.】

1st
緋浮美
159.6pts.

先月妹・彩葉に首位を奪還された緋浮美だが、姉の威厳か怪しい呪術か（コラ）、今月はまたしても首位奪還返し！ また3位には元祖連続首位女王・セリカが久々の浮上。ツガルや夏天などの人気キャラも絡め、上位争いはますます混沌かつ面白くなってきた！

投票者の声
ツボつきまくってます！（奈良県　[illegible]さん）／口調も上品……。（[illegible]川県　流夜さん）／私も妹より姉さん派だっ！（北海道　[illegible]さん）

KONAMI MUSIC [illegible] 月間ダウンロードランキング

1st	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music15 ADVENTURE)
2nd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach(beatmaniaIIDX14 GOLD)
3rd	この子の七つのお祝いに	あさき(神曲)
4th	月光蝶	あさき(神曲)
5th	ヒマワリ	小坂りゆ(BeForU)
6th	夢幻ノ光	TЁЯRA(RЁVOLUTIΦN)
7th	Zenius -I- vanisher	Tatsh(beatmaniaIIDX13 DistorteD)
8th	ABSOLUTE	dj TAKA(beatmaniaIIDX 4th style)
9th	夢幻は我が決意	臨界点パニック(pop'n music15 ADVENTURE)
10th	SPARK！(Long ver)	星野奏子(KONAMI♪MUSICフル)

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

CDやライブイベントなど、ゲーム内にとどまらない展開でますます広がるBEMANIワールド。「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」では、そんなBEMANIにハマったアナタからの投票をお待ちしています！

投票はアンケートハガキの、「自由欄」に記入してください。3部門の各1位～3位を決めて、一度に投票できます。投票対象へのコメントも書いてもらえるとうれしいです！ 今月も投票者のみの特別抽選枠を設けた、レアプレゼントを用意してお待ちしています！



投票者の中から、抽選で1名様にPS2版『pop'n music14 FEVER！』をプレゼント!! ご応募お待ちしております!!

リレーコラム こなみっくす

第19回 ショッチョー

みなさん、お元気ですか？ 今回コラムを担当させていただきます、神戸のメガネ、ショッチョーです。今日も元気にジェームス山からモダン寺を通り、ハンター坂を闊歩しております。

「古き良きアナログ人間の味方」ということで、wacさんからバトンを受け取ったわけですが、実際のところデジタル機器にまみれた生活を送っております。あ、でもテレビはまだ地デジじゃないから大丈夫か。何が大丈夫なのか分かりませんが、そんな感じです。

最近では猫も杓子もワンセグということで、携帯電話やカーナビはもちろんのこと、電子辞書にも内蔵されていたりしますよね。どんだけテレビを見せたいのでしょうか。外出先でもテレビが見られるのは、それはそれで便利なのでしょうが、そんなに見なきゃいけないことってあります？ うん、ちょいちょいありますね。持ってて良かった的な感覚でしょうか。持ってないんですけどね。

ただ何となく見るくらいだったら、もっと周りの景色なんかを見てた方が楽しい発見があるんじゃないかなと思うわけです。どうせいつもと同じだろうと思っていた場所に、思わぬ変化があったりすると、ちょっとうれしくなりませんか？ そんなわけで僕は、街をブラブラしているときでも、かなりキョロキョロしています。でも怪しい人に思われるのは心外なので、首はあまり動かさず、目玉だけを動かすようにしています。それでも十分怪しい気はしますが。

それで、何か見付けたときは、だれかに話したくてしょうがないわけです。まあ、話したところで、もう既に知られていたり、全く相手にされないときもあるのですが、クスッとでも笑ってもらえたら僕は非常に満足なわけです。笑ってもらえなくても、そこから会話が広がったりすると、これまた満足。ときには、さらに上手の情報が入手できることもあり、とても楽しい時間を過ごすことができるわけです。それが何の役に立つのかと問われれば、目を見て答えることはできませんが……。

いま一つはっきりしない、雲をつかむような話ですが、要するに、新しいテレビ欲しーなぁー!! ってことです。ところで「ジェームス山」て新手の外国人力士みたいだよね。

さて次回のコラムなのですが、最近ハンカチだのハニカミだの騒がしいですが、ビーマニの王子といえばこの人、肥塚王子にお願いしたいと思います。ベタな振りで申し訳無い！ ロイヤルなお話、お願いしますでございます。



次回は肥塚良彦さんが登場！



BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP ROOTS26

ルーツニジュウロク

キャラクターランキング TOP3



緋浮美
「あらあら。彩葉さんどうしたの?」

彩葉
「ムガ!? …モガモガー!?」

セリカ
「やったー! 表彰台に上がったよー♪」

キャラクター説明

『ヒフミ』
京都から襲来。彩葉の姉にして天敵。

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。猫が苦手なのを克服中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。彩葉たちと高校が同じ。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『ケイナ』
パソコンジャンキー。財閥の出身。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。スケベだけど天才児。

夏休み、何かが起きないわけが無い♪

IIDXイラストギャラリー

全解禁した『GOLD』、そしてライブと今年の夏休みは、一層パワフルなIIDX。ライブに行けなかった人はゲーセンでお友だちとプチライブ開催などいかがでしょうか?



(兵庫県 猫太と真琴さん)

「じゃーん♪ 衣装チェーンジ～」

「な、何か照れるね。普段と違うと」

「おぉっ!! こ、これはこれで…!?」



(神奈川県 イズミモチョさん)

「たまには家族水入らず、旅行でもどうだ?」

「…兄様。今年は、彩葉たちと旅行に行くの…」

「!!!(ズガーーーン)」

「リリスさーん、ROOTSのPC、メンテに来ました～♪」

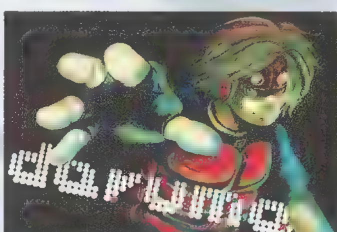
「………。……(どよ～ん)」

「あ。セ、セムさん一人…ですか(な、なんか暗い?)」

「ふ…(…家族旅行。ハァ～)」



(大阪府 Reさん)

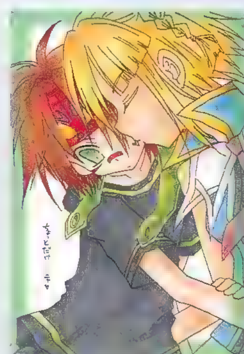


(宮城県 makoさん)

「おし! また俺が勝ったら何かもらうぜ!」

「う～。もうお金ないにゃー。」

「もう! 賭けごとは禁止でしょっ!」



(京都府 桐摩さん)

「ふにゃ～。ま、負けたデスー」

「おっしゃー! 3連勝。ホラホラ何かくれ」

「うにゅ～。もう何も…あ、じゃあ♪(チュッ)」

「あ!!?」

「え!!?」



「(ブ〜ン)ばび〜ヴァ〜〜」

「…ニクス。今月の光熱費ですが」

「(ブ〜ン)ヴァ〜?」

「…。いえいいデス(ハァ〜)」

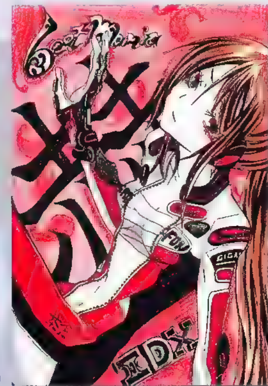
(愛知県　汐ぶっかけさん)

「そのバイクつなぎ、夏は暑くないか?」

「は?　いきなり何を…」

「(ピラッ)同じ赤ならホラこの水着のほうがよかろ…」

「ぶっつぶすッ!!」



(東京都　ウツボカズラさん)



「(ブルブル)なぁ…。何か言い残すことはあるか」

「以外に似合うだろ?　このウィッグ」

「男のツインテール…死すら生ぬるいわ〜(ボグッ!)」

(茨城県　森久保 初さん)

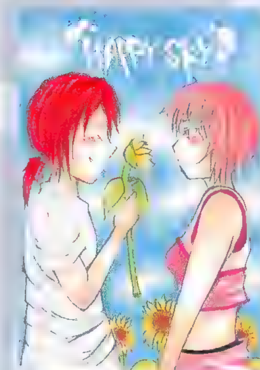
「セ、セムさん?　あの〜」

「ふ…昔は良かったナ…フフフ」

「ハッ!　も、燃え尽きている!?」



(愛知県　GOLIさんに感謝!　バクレツ丸さん)

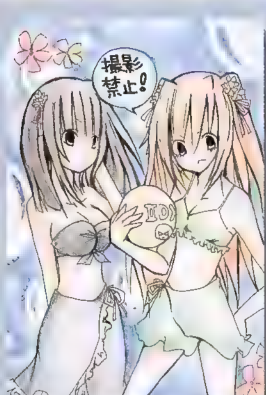


「えっと…、何?」

「あー。この間の中華料理の礼や礼!」

「…。(なぜ、ひまわり?)」

(福岡県　モモノアズキさん)

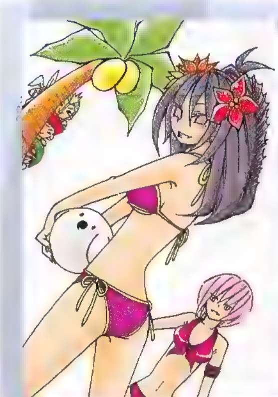


「いいっ!　絶対、写真撮るんは禁止!」

「ははは。バカだなぁそんな写真なんて(サッ)」

「?…今のは(ビデオカメラ?)」

(静岡県　柚葉さん)



「ふぅ。海なんて久しぶりですわ」

「緋浮美さん、肌綺麗ね〜」

「あら、そんな。ナイアさんこそお綺麗ですわ」

「う…。(この人も胸大きいのね…ハァ)」

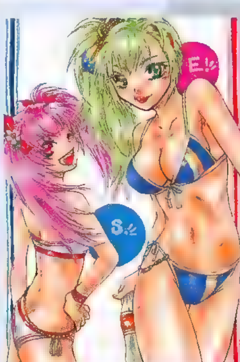
(福岡県　15さん)

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
ビート・レイジング
ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com
まで

※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。
(165ページ参照)



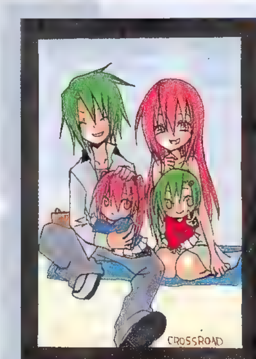
「エリカー。あっちでビーチバレーやろーって〜」

「あー、アタシはいいや。ちょっとそこで休んでる〜。」

「じゃ、ちょっと行ってくるねー♪」

「ふふ。元気ねぇ(何だか眠くなってきちゃった)」

(福岡県　皐月トミィさん)



「エリー!(ゆさゆさ)帰るよ〜(ゆさゆさ)」

「…ん。あ、寝ちゃってた?　ふぁ〜、あふ。」

「あれ、涙。泣いてるの、エリカ?」

「え?　あ、ううん。あくびのせいよ…
(いい夢…だったな。…ふふ)」

(福岡県　灰音さん)

premiumLIVEの夏、ⅡDXの夏がやってきた!!

beatmaniaⅡDX 14 GOLD

「beatnation summit」開催間近ということで、今回はLIVEに出演するアーティストのセットリスト予想、そして大人気楽曲"GOLD RUSH"の攻略をお届けしよう。

beatmaniaⅡDX14 GOLD
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2007年2月（稼働中）
■[illegible]

Text:ハメコ。

本文中ではスクラッチを S、鍵盤を左から 1234567 と表記している個所があります。

出演アーティストにクローズアップ！

dj TAKA

御存じ Mr.ⅡDX。耳に残るメロディアスなトラックメイキングには定評があり、その手腕はトランス、ハウス、はてはロック、D.J.SETUP 名義ではハードなテクノ、Risk Junk 名義ではハピコアなど、ジャンルを問わない。

セットリスト予想!!

ABSOLUTE BPM：60～144

ポップなメロディがdj TAKAらしい、『4th style』を代表する一曲。REMIXである"ABSOLUTE 2007"が『milestone』に収録されていることもあり、LIVEで拝める可能性も高いだろう。階段とバスドラ＋αメインな譜面はNORMALでも☆5と難しく、初級者から脱出するための練習には最適だぞ。

snow storm BPM：145

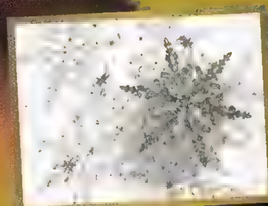
dj TAKAの持てるトランス史を体現したかのような展開を見せる『GOLD』での新曲。素晴らしい楽曲は数あれど、dj TAKAといえばやはりトランス!! 箱を揺らすが一曲となるに違い無いだろう。NORMALの譜面はかなり簡単な部類に入るが、HYPER、ANOTHERは中級者以上御用達の難しさだ。

One More Lovely BPM：200

『10th style』のOne More Extraにて初登場した、Risk Junk名義の楽曲。超高速BPMに乗ったハッピーなメロディは気分高揚間違い無し!! LIVEでぜひとも流れてほしい一曲だ。BPMは早いが、譜面自体は四つ打ち＋バッキング（ANOTHERは超凶悪なので注意）なので、攻略は難しくない。

lower world BPM：155

D.J.SETUP名義の楽曲で、本来のスタイルとは一線を画すバッキバキのテクノ。LIVEで流れればノラずにはいられない空間となることだろう。ベースラインをなぞる階段や嫌らしいスクラッチで構成された譜面は、NORMALでも☆6の難度を誇る。"ABSOLUTE"クリア後の目標にピッタリだ。



[illegible]と舞い散る、時には激しく吹き荒ぶ『[illegible]』[illegible]たムービーも見どころ満点だ。



序盤はトランステクノ、中盤はバロック、ラストはdj TAKAならではのトランスメロディが響き渡る。HYPERやANOTHERでの階段だらけの譜面構成は、中級者の上を目指す際の壁となるぞ。

L.E.D.

[illegible]からBEMANIを支えるアーティスト。[illegible]コンシューマでの提供[illegible]ゴアトランス、サイケデリックといったトランスを[illegible]ハードコアテクノやエナジー（NRG）など、ハード[illegible]とするコンポーザー。





楽曲を通して難しい階段譜面が登場するHYPER。後半は四つ打ち＋階段に変ぼうし、プレイヤーの指を苦しめる。中級者に立ちはだかる壁として、やり込むべき要素がそろった名曲だぞ。

セットリスト予想!!

電人、暁に斃れる。 BPM：165

CS版ⅡDXから脈々と続く「電人」シリーズの最新作。たたき付けるようなリズム＆メロディが、クラブ向けの高揚感を生み出す。ぜひともLIVE会場で耳にしたい音の洪水だ。また、鍵盤＆スクラッチが頻発するNORMAL譜面は、中級者の記念すべき第一歩に丁度いい。

GHOST REVIVAL BPM：148

宗教的な音階、民族的なパーカッションがまさにゴアトランスな、『10th style』を代表する一曲。LIVEで流れるとすれば、ほかのトランス曲からどうつながれるのかが興味深い。四つ打ち、階段、スクラッチすべてを巧みに活用せねばならないHYPER＆ANOTHERは、中級者にオススメの名譜面である。

LASER CRUSTER BPM：152

激しく重厚なブレイクビーツとトランシーなメロディを見事に調和させた、『GOLD』代表曲の一つ。L.E.D.渾身の一曲ということで、LIVEでもトリなど重要なポジションで聴ける可能性は高い。HYPERですら☆11の超高難度を誇るので、まずは同時押しの練習になるNORMALをプレイすべし。

THE EARTH LIGHT BPM：145

ゴア風味を残したサイケデリックなトランスで、初出は『Substream』という歴史ある一曲。うねるようなメロディラインは、LIVE会場に確実な陶酔をもたらすだろう。HYPER譜面は難解な縦連打が譜面認識の練習になってくれる。階段がある程度さばけるようになったら挑戦してみよう。

beatnation summit
beatmania IIDX premium LIVE

2007年夏、ファン待望となるライブイベント、beatnation summitがついに開催される!! 果たして、君は参加の権利を手に入れることができたかな? もし外れてしまっても、8月1日～8月3日にラストチャンスとなる再抽選があるので、諦めずにチャレンジしてほしい。

出演アーティスト



Ryu☆、kors k
and……!?

Ryu☆、kors 両氏の対談は130ページのビート・レイジングをお見逃し無く!! さらに、当日はゲストの参加が決定しているらしいが……!

IIDXファンなら垂涎モノのプレムアムライブイベント、それがbeatnation summit。今号では上記6人のアーティストをセットリスト[illegible]ざまなゲストが参加するとのこと。数多くのアーティストが集うIIDXである。だれが来るかは当日まで全く予想が付かないだろう。また、ゲストやセットリストは関東公演と関西[illegible]8/11&8/19の開催を心待ちにするしか!!

Sota Fujimori
セットリスト予想!!

BEMANIシリーズ以外にも『ウイニングイレブン』などの楽曲を手がける。KONAMI随一のシンセマニアと言われるほど、シンセに徹底したこだわりを見せる。シンセを生かしたトランストラックや、ヴォコーダーを活用したトランス風エレポップを得意とする。



[illegible]のシンセほぼ一台で[illegible]作されたのが由来らしい。

Cyber Force BPM : 140

cyborg AKEMIのなぞる美しいメロディが前面に出た、爽やかで開放感に満ち溢れたサイバートラック。LIVEでは同じくcyborg AKEMIが歌う"Rise'n beauty"との絡みが期待される。NORMALは☆5とは思えないほどのさまざまな同時押しが登場する。ほかの☆5を攻略し終えてから挑むべし。

ANDROMEDA II BPM : 152

"ANDROMEDA"の続編ともいえるサイバートランスで、前作よりもサイケデリックな色の濃い楽曲となっている。IIDX GOLDのサントラに収録されたロングバージョンの存在などからも、LIVEで聴ける可能性は高そうだ。4分～8分押しメインのNORMALは、初級者に練習にオススメしたい。

100% minimoo-G BPM : 252

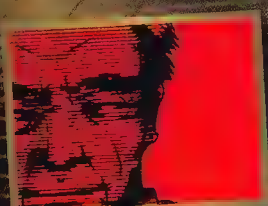
タイトル通りminimooogというシンセ一台で作られた、非常にsota fujimoriらしい楽曲。LIVEで演奏されるなら、変拍子だらけのノリにくさを、どうアレンジしてくるかが興味深い曲。HYPERは高速BPMとスクラッチ、階段のハーモニーが難しくも面白い。スクラッチ技術を磨くのにオススメだ。

ANDROMEDA BPM : 150

サイバーな音色が小気味良い、sota fujimoriを代表する一曲。代表曲だけにLIVEでの活躍も想像に難くない。NORMALはほとんどが8分間隔で構成されているため、かなり簡単な部類に入る。腕に自信が出てきたら、多種に渡る交互連打を楽しめるHYPERに挑戦してほしいところだ。



ANOTHERは楽曲を通して階段+四つ打ちが登場する高難度譜面。後半の交互連打+αは、"ANDROMEDA"のANOTHER譜面をほうふつとさせる構成である。上級者はぜひともスコアアタックすべし!!



泣きメロとノリノリビートのハーモニーが素晴らしい。LIVEでの登場に期待すべし。



たたきやすいNORMAL、HYPERとは裏腹に、ANOTHERはオブジェが詰まりに詰まった超高難度譜面。特に、ラストに登場する同時押し階段+スクラッチのコンビネーションは凶悪極まりない。

『3rd style』で開催された楽曲募集で一般から採用されたアーティスト。『9th style』より本格的に提供を開始し、IIDXを代表する楽曲を多数提供している。ダンサンブルな「アゲアゲ」系トラックを得意としているため、LIVEでの活躍にも期待がかかる。

Ryu☆
セットリスト予想!!

Second Heaven BPM : 149

えぐるような重いビートが気分を高揚させる、『GOLD』が誇る人気楽曲。プレイ数で決定されるRANKING COURCEでも常に上位に入るこの楽曲が、LIVEでプレイされないワケは無いだろう。HYPERはさまざまなパターンの二つ～三つ同時押しが登場するため、同時押しの練習に最適な譜面といえる。

雪月花 BPM : 151

和風な音色と激しいリズムが綺麗に調和した楽曲。いい意味でIIDXらしからぬ雰囲気をまとっているので、逆にどうLIVEで生かされるかが気になるところだ。譜面は全ての難度に共通してラストに難しいスクラッチが登場。特にHYPER、ANOTHERの3連スクラッチは練習にもってこいだ。

starmine BPM : 182

Ryu☆の記念すべきデビュー曲。高速なリズムとともに流れるハッピー感満載のメロディはまさしくハピコア。代表曲であり、かつライブ向きの音色なので、ほぼ確実に聴けるハズ。HYPERは四つ打ちやスクラッチ、同時押しがバランス良く登場するので、中級者の第一歩にピッタリだ。

So Fabulous!! BPM : 149

「プチアゲトランス」というジャンル名が示す通り、とにかくテンション上がりっぱなしの一曲。ダンサーであるDaiの活躍も含め、まさにLIVEのためにあるような楽曲といえよう。HYPERはメインフレーズの最後に入る「タタタタッ」という縦連打が難しくも面白いのでオススメ!!

Kors k

セットリスト予想!!

『3rd style』で開催された楽曲募集で一般から採用され、"clione"でデビューを果たしたアーティスト。メロディアスなトランスナンバーから、ハードなリズムトラックやレイヴトラック、果てはレゲエなどなど、多岐にわたるジャンルの楽曲を制作している。



楽曲全体にうっすら漂う開放感を、「空」を素材に使ったムービーが後押しする。



ANOTHERは初歩的な乱打の練習にもってこいな譜面構成。中級者を脱出し掛けのプレイヤーにぴったりだ。譜面認識能力の上昇を図るなら、ランダムオプションを使ってやりまくるべし。

Love Is Eternity BPM : 140

激しくも美しいピアノの旋律を主体としたトランストラック。kors kを代表する一曲といえるので、LIVEでも聴ける可能性は高い。HYPERとANOTHERは階段だらけなので、階段をさばく練習になる。NORMALは四つ打ちメインの簡単な譜面だが、ラストにのみ階段が出現するので注意すべし。

heaven above BPM : 132

哀愁漂うメロディ＆ヴォーカルが雰囲気を盛り上げるハウストラック。聴いてよし、ノってよしの楽曲ということで、LIVEではぜひとも大音量で味わってみたい楽曲である。NORMALは☆5らしい、8分間隔メインの簡単な譜面。HYPERはたたきやすい階段譜面がメイン。どちらも楽しくたたけるぞ。

tripping contact BPM : 182

さく裂弾のようなビートが印象的なハードコアナンバー。"SigSig"とはまた違ったノリやすさを備えた楽曲なので、やはりLIVEでの使用を期待できる。初級者のスクラッチ練習に丁度いいNORMAL、階段とスクラッチをたん能できるHYPER、殺人的に難しいANOTHERと、どの譜面もやりがいあり!!

SigSig BPM : 179

かわいいメロディにハードでスピーディなビートが効いたマキナサウンド（スペインでのハピコアのようなもの）。非常にノリやすいLIVE向きの楽曲となっているぞ。譜面は四つ打ち＆バッキングがメインなので、高速BPMにも関わらずたたきやすい。スコアアタックの練習にオススメだ。

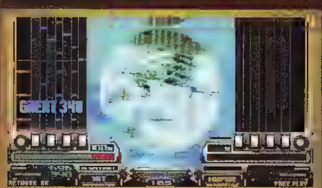
DJ YOSHITAKA

セットリスト予想!!

『IIDX RED』から参入した人気アーティスト。持ち前のPOP感で、参入以降IIDXに重要な色付けをしてきた。ポップやヒップホップといった歌モノを得意としており、なかでも星野奏子とのタッグは不動の人気を誇る。また、さまざまなリミックスも手掛ける。



ファンにはお馴染み、IIDXにおける「ポップ」の大半を担う二人組といえよう。



HYPERでは、スクラッチと鍵盤のコンビネーション、簡単な階段や同時押しといった基本となるパターンのオンパレード。自分のレベルを確かめる、といった用途でも遊ぶことができるぞ。

星をこの手に BPM : 165

DJ YOSHITAKA feat.星野奏子によるJ-POPトラック。"D.A.N.C.E."とは違ったストレートな歌モノに仕上がっており、聴き心地の良さは抜群だ。もしもゲストが星野奏子だったら、ライブ形式で披露されるかも!? 譜面はNORMALでも☆7と難し目。中盤のスクラッチをさばけるかがカギだ。

Bloody Tears BPM : 170

KONAMIを代表するアクションゲーム、『悪魔城ドラキュラ』が誇る名曲のリミックス。嫌が応にも高揚を誘う曲調なので、リミックス曲とはいえLIVEで使われるかも!? ☆5であるNORMALは、8分間隔のオブジェとスクラッチのみで構成。基本的な技術を練習するのに丁度いい。

CaptivAte ～誓い～ BPM : 160

"浄化"、"親き"に続くCaptivAteシリーズ第3段。美しい泣きメロを主体とした人気歌モノナンバーなので、LIVEで使われるとしたらライブ形式なのか、それともDJ形式なのか、という点が興味深い。すべての難度に共通してスクラッチが頻発するので、NORMALは初級者の練習になるだろう。

D.A.N.C.E.! BPM : 116

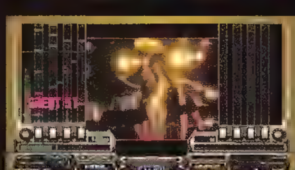
DJ YOSHITAKAの記念すべきデビュー曲。ポップな曲調に星野奏子の歌声、グルーヴィなラップが詰め込まれた今風トラックなので、ぜひともLIVEで披露してもらいたい一曲である。譜面はどの難度でも随所に連続スクラッチが絡む。腕前に合わせて難度を選べばスクラッチの練習になるぞ。

最終解禁情報！

beat#3が終了と同時に、今までプレイする際にGPが必要だったIIDX RECORDの楽曲たちが、無条件で選択できるように。"JIVE INTO THE NIGHT"のみ4th styleフォルダに、それ以外はGOLDフォルダへと移動しているぞ。これに合わせ、特殊な条件を満たさないと遊べなかった"sense 2007"も、通常時のプレイが可能となった。これからはGPを気にせず、思いのままにすべての楽曲を遊べるので、どんどんやり込むべし!!



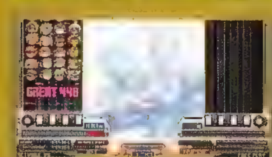
IIDX RECORDにあった楽曲が好きなだけプレイ可能に。これはもうスコアアタックに励むしかない。



最後まで隠されていたのは、『GOLD』の名に相応しいゴージャストラック、"Sense 2007"だ。

IIDX Recod Mobile

解禁とともに、IIDX Record Mobileでは新しいフレームなどや、星野奏子のカテゴリボイスといった新たなカスタマイズ要素をGPと交換できるようになった。自分好みの画面を構築しよう。



RECKLESS RAVE

GOLD RUSH

(Another)

BPM : 162 ／ DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode

IIDX RECORDの楽曲でありながら、早くから大人気を博した『GOLD』のオープニングテーマがこの曲。今回のライブで演奏されないはずがない一曲だ。ノリノリなバッキングと、これまたノリノリなMichael a la modeのボーカルにより、その名に恥じぬゴージャスなレイヴトラックとなっているぞ。

A：基本パターンを把握せよ

基本中の基本となるパターン。左側の鍵盤から右に流れる13小節目は4を右手で、逆となる14小節目は4を左手で担当しよう。なお、後々に登場するパターンのほとんどがこのリズムを継承している。全体の頭に立てば必ず耳に入るあのメロディを思い浮かべれば簡単にモノにできるぞ。

B：基本パターンとスクラッチの混合

鍵盤配置が変わった基本パターンにスクラッチが絡む構成。25～26小節間は1→7→S→1→Sなので難しくないが、27小節目の階段＋S、28小節目の2・4の交互連打＋4分間隔のSが厄介。27小節目は1P側なら3→Sを左手で素早く、2P側なら素直に3＋Sを右手の親指と小指で取ろう。28小節目は2→4＋Sなので、1P側なら左手でS→2・2→S→2・2→1＋Sと階段のように、2P側なら右手で4＋Sを人差し指と小指でたたこう。

C：交互連打とスクラッチをさばけ

途切れ途切れの2→4交互連打にSが絡む。Bと違って、すべて4＋Sの形なので2P側は簡単。1P側では44小節の目最初が交互連打から切れ目無くSを取らねばならず難しい。人差し指→小指→人差し指と素早く取るべし。

D：同時押しによる基本パターン

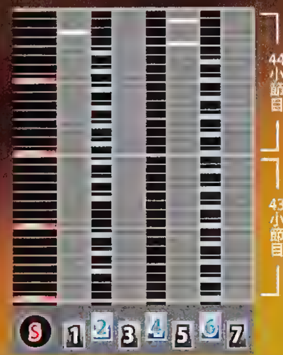
13小節目とほとんど同じリズムだが、こちらはすべての鍵盤部分が二つ同時押しになっている。46小節目は4を右手で、47小節目は4を左手で担当し、片手ずつで同じリズムの階段をたたくように対応するといいぞ。

E：高難度版交互連打＆スクラッチ

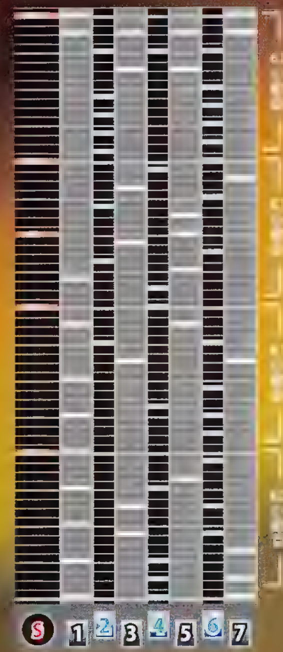
54小節目は4＋Sの形なので、1P側は4を右手で、2P側なら交互連打自体を左手だけで担当するのが無難だ。55小節目は4＋S、7＋Sの形なので、1P側は左手で4、3を取りつつ小指でSをさばいていこう。

F：ラストも基本パターンの応用!!

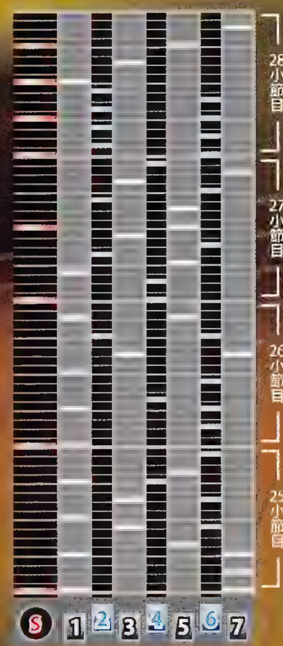
ラストもリズムは基本通り。60～62小節間は25～27小節間とほぼ同じなので、そちらを参考に。62小節目の階段＋Sさえさばければ問題は無い。注意したいのが最後の63小節目。交互連打は両方の手の中指でたたき、3＋5を両手の親指、2＋4＋6を両手の中指、どちらかの手の人差し指で4を押し、1＋3＋5＋7を両手の親指＆薬指でたたくのがベストだ。



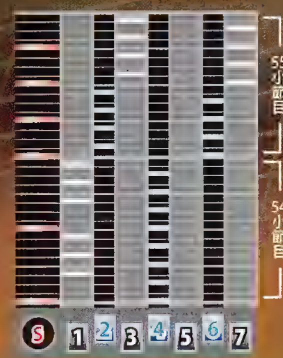
C



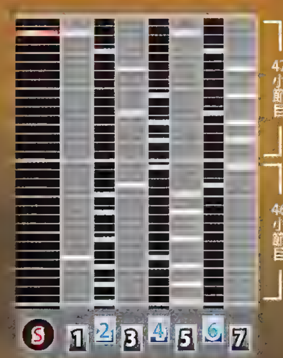
F



B



E



D



A

Guitar Freaks V4 Rock×Rock

ロック魂に

全国のファンが待ち望んでいたシリーズ最新作がいよいよ稼働！　今作はバリバリのロックをテーマとしたその名も「Rock×Rock」（呼称はダブルロック）。今回は、ロックな新曲を中心に、ちょっとしたロックの知識も詰め込んでみたぞ！

※各ジャンルの記述に関しては編集部の主観によるものです。

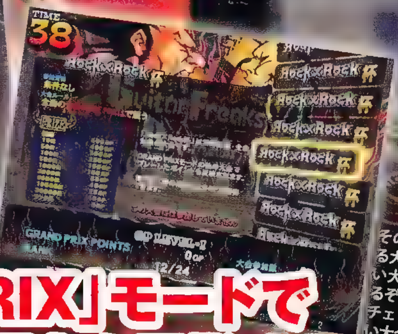
ついに稼働！ギタドラ最新作！

今作は、数多くのさまざまな大会が次々に開催されていく新モード「GRAND PRIX モード」が導入されている。これは、前作の「GITADO KING」とは違い、課題曲のスコア以外で競う大会や、特殊なルールで競う大会もあるらしいぞ。

上級者がひしめいていた「GITADO KING」では、初心者や中級者が参加してもなかなか決勝まで残れず、気軽に参加できないため、敷居は高かった。しかしこの「GRAND PRIX モード」は、上級者に向けた大会はもちろん、初心者に向けた大会も開催され、プレイヤーの腕前に合わせた大会への参加が可能なのだ。どのプレイヤーも、日頃プレイしている成果を試すにはもってこいのこのモード。ぜひ活用して自分のスキルアップを目指してほしい。細かいルールや詳細などはまだ不明な部分も多いため、分かり次第随時掲載していくぞ。



GRAND PRIXモードはモード選択画面から選べる。いろいろな大会が開催されるので、ぜひ参加してみよう！



そのときに開催されている大会の中から、参加したい大会を選んで参加できるぞ。参加条件やルールをチェックして、プレイしたい大会を選ぼう！

新モード「GRAND PRIX」モードでプレイヤーの頂点を目指せ！

Rock×Rockだけにロックの新曲をフィーチャー！

そもそもロックとは？

ロックという音楽ジャンルは、ボーカル、ギター、ベース、ドラムというバンドスタイルを基本とし、8ビート又は16ビートで作られているサウンドが特徴的な音楽。ロックという言葉はロックンロールの略語から来ているが、ロックンロールの進化によってそれまでのロックンロールとは違う新たなサウンドが誕生。ロックはその新たなサウンドを総称した言葉として使われており、世界中に広まりながらさまざまな進化を遂げている音楽ジャンルといえる。

日本での本格的なロックの広がりは1960年代からだと言われており、1980年代後半から起こったバンド・ブームを経て、現在では日本でもロックというジャンルは安定した地位を築き、音楽シーンを牽引している。

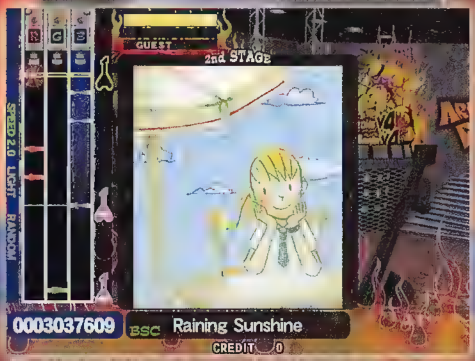
ポップロック

現在ではポップ・ミュージックというジャンル内のサブジャンルとして使われることが多い。これに類する多くの曲は、ギターサウンドを中心としながらもポップ色が強く、親しみやすく軽快な曲調のものが多い。アーティストのスタイルというよりは、オーディエンスの層からこのジャンルにカテゴライズされるアーティストも見られる。

●代表的なバンド
BUMP OF CHICKEN
ASIAN KUNG-FU GENERATION
GARNET CORW
矢井田瞳
など

Raining Sunshine

Nina Lee Kaminsky



聴いていて気持ちが良いギターサウンドが特徴的な楽曲。BASICのレベルは低めに設定されており、ギター、ドラム共に初心者でも楽しめるぞ。

火を付けろ！

DrumMania V4 Rock×Rock

GuitarFreaksV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：2007年夏稼働予定
■使用基板：

DrumManiaV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：2007年夏稼働予定
■使用基板：

ハードロック

ブルースを基本とし、主にギターを歪ませた激しいサウンドと、裏拍に置いたアクセント、そしてドラマティックな長時間演奏と大音量での演奏などが特徴。また、ハードロックではエレキギター中心のバンド構成になる傾向を持っているため、ハードロックの歴史はエレキギターの歴史とも言える。日本ではハードロックは海外アーティストの人気が強く、今なおその人気は続いている。

●代表的なバンド
イングウェイ・マルムスティーン
エアロスミス
ディープ・パープル
レッド・ツェッペリン
など

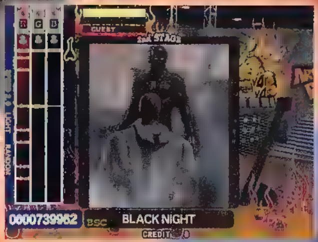
PARANOID
Black Sabbath



イギリスのロックバンド、ブラック・サバスの楽曲「PARANOID」。ギターとドラムのサウンドがオブジェパターンにもしっかり反映されており、レベルも少々高めだ。

BLACK NIGHT
DEEP PURPLE

こちらも有名なイギリスのロックバンド、ディープ・パープルが贈る「BLACK NIGHT」。ハードロックの真髄が垣間見える楽曲で、やりごたえ抜群だ。



ヘビーメタル

ハードロックの延長にあり、ハードロックとの違いが明確にされていないため、その境界線は曖昧。ヘヴィメタルバンドではギタリストが二人いることが多く、ギターソロが重視される場合も多い。そのため、ギタリストが二人いる場合は交互にギターソロを弾くこともあり、ギタリストの演奏で魅せる部分もある。日本でも80年代のバンドブームをきっかけに続々とヘヴィメタルバンドが登場し、それ以降国内の音楽ジャンルとしても定着している。

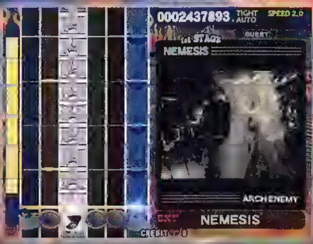
●代表的なバンド
アイアン・メイデン
アングラ
メタリカ
ハロウィーン
など

Immortal Bind
ANTHEM

日本が誇るヘビーメタルバンドの一つ、アンセムの楽曲を収録。ギターサウンドがとにかくアツく、ゲームとしてのプレイ難度もかなり高くなっているぞ。



NEMESIS
ARCH ENEMY

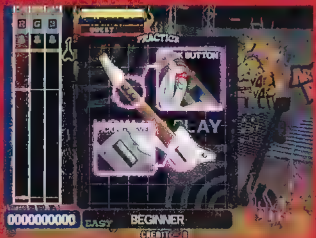


スウェーデンのバンド、アーク・エネミーの「NEMESIS」。ギター、ドラム共に激しく、それがオブジェにも反映されているぞ。

変更点&追加要素

① HOW TO PLAYとPRACTICEの追加

ビギナーモードをスタートすると、まず「HOW TO PLAY」がスタートし、プレイ方法をレクチャーしてくれる。その後に続けて「PRACTICE」がスタート。ここでは簡単なオブジェパターンを自分でプレイして操作方法を覚えられるぞ。今作から始めようと思っている人は、ぜひビギナーモードからスタートしよう！



初プレイでも慌てないで楽しくプレイできるぞ。

② SELECT MUSICでPLAY STYLE MENUの呼び出しが可能

前作までは、ゲームをスタートする前か楽曲スタート前にしか入ることができなかった「PLAY STYLE MENU」だったが、今作ではSELECT MUSIC内でいつでもオプションの変更が可能になった。『DMV4』ならフットペダルを2回踏み、『GFV4』ならGボタンを3回連続で押すだけでOKだ。これでスムーズに自分に合わせたオプションの変更ができるぞ！

③ 難度別カテゴリの追加

本作は収録されている楽曲数もシリーズ最大のボリュームになっており、曲を選ぶのも一苦労。そんなときはカテゴリセレクトを使って素早く見付けよう。しかも今までのカテゴリに加えて、難易度別カテゴリが追加。選んだレベル帯の楽曲がすぐに出るためとても選びやすい。こうした小さな追加要素も、プレイヤーにはうれしいところ。



DanceDanceRevolution SuperNOVA2

DanceDanceRevolution SuperNOVA2
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：今夏稼働予定
■使用基板：—

Text：飛鳥

新生DDRシリーズの最新作『DDR SuperNova2』がいよいよ稼働！　今回は、新要素に加えて注目の新曲を紹介！

今作からの主な新要素

- 通常モードにマーヴェラス判定が追加
- マイグルーヴメーターの追加
- ワークアウト機能の追加
- バトルモードで対CPU戦が追加
- バトルモード中にキャラクターのカットインが入る

新要素をピックアップして紹介

●通常モードにマーヴェラス判定が追加

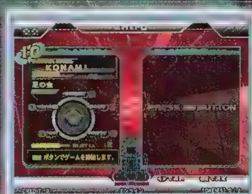
前作では一部のモードでのみ使用されていた、GREATよりもさらに上の判定であるマーヴェラス判定。今作ではこのマーヴェラス判定が通常モードのプレイでも採用されている。



より正確なタイミングで踏まないとマーヴェラス判定にはならない。これは練習あるのみだ。スコア争いも加熱しそう。

●マイグルーヴメーター

自分のプレイ傾向がレーダーチャートで表示されるこの機能はは、やり込みで効果を発揮。自分の得手不得手が視覚的に分かり、後のプレイに役立つぞ。



画面に対する得手不得手が一目で分かる。これを参考にプレイしていくとス[illegible]

●バトルモードの新要素

バトルモードでは対人戦のほか、対CPU戦も可能になって練習もバッチリ。またバトル中は攻撃時に選択したキャラのカットインが挿入されプレイを盛り上げてくれるぞ！



カットインは1Pと2Pの間、画面の中央に入る。バトルモードがより盛り上がるぞ！

真夏のダンスステージで熱く

超突発企画　ワークアウト機能でDDRブートキャンプ!?

ワークアウト機能とは、自分の体重を入力することで、プレイ後にそのプレイで消費したカロリーを計算してくれるという機能。家庭用ではお馴染みの機能が、アーケード版DDRシリーズに初搭載された。そこで、このワークアウト機能を使って消費カロリーを調べてみたぞ。



プレイ終了後には消費カロリーが算出されて表示される。これを使えばゲームセンターで運動不足が解消するかも!?



やあみんな、俺の名前はベリー。Heyジョージ！　今日はお前にワークアウト機能を使ったカロリー算出を実践してもらうぞ！　コレを使えばそんなひょろひょろの体も俺のようにワンダフルになるんだよ。



僕はジョージ。ベリー、本当にコレでワンダフルな体になれるのかい？　確かにベリーはワンダフルな体だけど……。とにかく、あんまり自身がないけどだまされたと思って始めてみるよ。それじゃあいこうか。

レッツスタート！

過激な1プレイ目

ベリー　まずは体を慣らすためにDIFFICULTで3曲だ！
ジョージ　さ、最初からDIFFICULTって……（汗）。

1プレイ目からDIFFICULTで3曲踊ったジョージ。もちろん最初からすでに　限界ギリギリ。ちなみに3曲目は新曲の「GIRIGIRI門前雀羅」。
消費カロリー：84.2kcal





要注目の新曲をチェック！

今作もお馴染みのコンポーザーから新規のコンポーザーまで多くの新曲がプレイヤーを待ち構えている。そこで、中でも特に注目の２曲を紹介！

volcano

Yasuhiro Abe

本作の新たなボス曲として登場するのは、Yasuhiro Abe氏による「volcano」。軽快なギターサウンドが印象的なフレーズを奏でる楽曲で、一度聞けば独特のギターサウンドが頭に残るほどだ。譜面はかなり難しく、特に同時踏みが多く出現する。正確なリズム感でテンポ良く踏んでいかないと、あっという間にゲージが無くなってしまうぞ。上級者は、まずこの曲を目指してプレイしてみてはいかがかな？



一度聞いたら忘れられないギターサウンドと、それに合わせて流れてくる高難度の譜面。DDRシリーズではあまり聞くことが無かった楽曲に仕上がっているので、ぜひ一度は聞いてもらいたい。

Trust

―DanceDanceRevolution mix―

Tatsh feet.ヨーコ

現在放送中のTVアニメ『天元突破グレンラガン』に登場するヨーコ（井上麻里奈）のキャラクターソングがDDR mixとして登場！　CDとは一味違ったサウンドが楽しめるぞ。さらに、プレイ中は背景に『グレンラガン』のアニメーション映像が入り臨場感も抜群だ。譜面難度は、MEDIUMまでならテクニカルな譜面はあまり無く、曲に合わせてステップを踏みやすい。脱初心者を目指すならこの曲を練習するといいぞ。

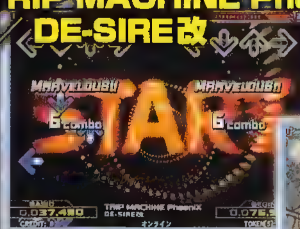


背景のアニメーション映像は必見。そちらに見とれてゲームオーバー……なんてことにならないように注意しておこう（笑）。アニメーション映像は、他の人がプレイしているときにじっくり見てみよう。

その他の新曲は？

上で要注目の新曲２曲を紹介したが、新曲はこれだけじゃない！　TRIP MACHINEシリーズの新曲で、上級者に向けた難度の高い譜面が魅力なDE-SIRE改氏の「TRIP MACHINE Phoenix」や、BEMANIシリーズからの移植曲で、こちらも難度が少々高めなZektbach氏の「Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～」など、聞いて踊って楽しめる新しいダンスナンバーが盛りだくさんだ。新曲を含めて総収録曲数はかなりの数に上り、ジャンルもバラエティ豊かになっている。全曲プレイして遊び尽くせ！

TRIP MACHINE Phonenix ／DE-SIRE改







Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～ ／Zektbach

激しく華麗なステップを刻め！

瀕死の２プレイ目

ベリー　Heyジョージ！　もうへばったのかい!?　まだまだこれから、ワンモアセッ!!!

ジョージ　……えっ!?

２プレイ目は少し軽めにMEDIUMで３曲をプレイ。体はすでに限界だったが、何とか踏み切ったジョージ。しかし……。

消費カロリー：66.2kcal



いいぞジョージ、その調子だ！ワンモアセッ!!

限界の３プレイ目

ジョージ　ベリー。もうダメだ。

ベリー　ジョージ、お前ならやれる！　ヘイッ！　ヘイッ！

３プレイ目は新曲ラッシュでしかも再度DIFFICULT。ボロボロになりながらやっとのことでクリア。こうして怒濤のベリーズDDRブートキャンプが終了した。

消費カロリー：94.7kcal



ワンモアセッ!!



サァ！　結果発表DA！

合計消費カロリー：245.1kcal

Hey！　ベリーだ。読者のみんなはこんな無理はせず、自分にあった曲をプレイだ。ワークアウト機能で楽しく健康になれるぞ！　レッツエクササイズ!!

今回の消費カロリーに近い食品

ご飯（170g）：247kcal
ハンバーガー１個：約250kcal
牛乳（360cc）：約250kcal
等



キミたちもDDRでワンモアセッ!!



pop'n music ポップンミュージック 15 アドベンチャー ADVENTURE

10th BEMANI ANNIVERSARY

今回はわくわくミミニャミ探検隊を進めているみんなにお得な情報が盛りだくさんな2ページ!! 新曲情報に加え、新要素「スキン変更」や効率よくポイントを稼ぐ方法をお伝えするよ! お見逃し無く!

pop'n music 15 ADVENTURE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2007年4月(稼働中)
■使用基板：——

Text：赤男

わくわくミミニャミ探検隊 ドキドキ探索報告!

今作のイベント「わくわくミミニャミ探検隊」。みんな探索は順調かな？ 今回はそんなみんなに朗報だよ！ スタート地点周辺のマップと一部の曲の場所をドドドーンと紹介。自分の色とは逆の方向に行ってしまったそこの君！ このマップを見ながら、引き続きお宝探検の武運を祈る！ ゲットしたポイントの使い方は計画的にね。

マップの部分に「？」の個所があるけど、そこに何があるかは自分でミミニャミを動かして実際に確かめてみてね！ マップ上に書いてある番号は、その下にある曲リストの番号と対応しているから、プレイしてみたい曲があったらマップを参照して探検しよう！ レッツアドベンチャー!!

スタート地点周辺マップ



	ジャンル名	曲名	アーティスト名
1	ウインディダンス	FU-FA	Sana＋MIKI-CHANG＋Shoichiro
2	フォルクローレ	アンデスの太陽	Mutsuhiko Izumi
3	グラウンドテクノ	QUICK RESULT	AKIRA YAMAOKA
4	クリオネテクノ	CLIO	co-ping
5	シンパシー	Usual Days	EGOISTIC LEMONTEA
6	シンパシー2	Distance	EGOISTIC LEMONTEA
7	シンパシー3	memories...	EGOISTIC LEMONTEA
8	エモーショナル	Loveholic	Sana

画面をカスタマイズ 『ADVENTURE』ではスキンが登場!!

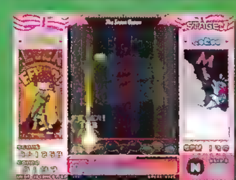
いろいろなスキンに変更していつもとは一味違ったポップンを楽しもう！

今作では、ある条件を満たすとプレイ中の画面が変わるスキンが登場するんだ。さまざまな種類のスキンがあるけど、今回はその中で「ポップン1」と「ラブリー」スキンを紹介するよ。手に入れたスキンは携帯サイトで変更してね。



ポップン1

[illegible]



ラブリー

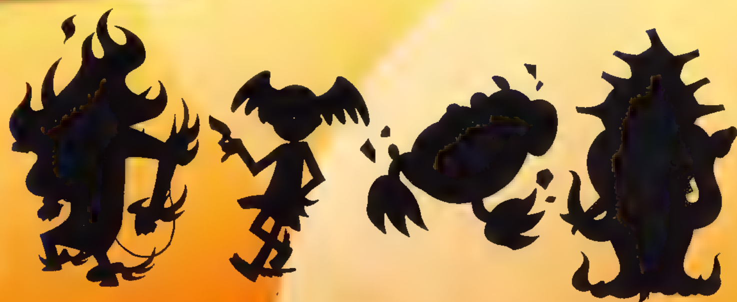
[illegible]



隠し楽曲のCS曲は『6』から家庭用に登場し続けていた、シンパシーシリーズがついに登場！ CSで人気のキャラクター、スミレも一緒に使えるようになるんだ。それに加えて家庭用『ポップン9』からSanaさんが歌う切ないメロディの「エモーショナル」も登場。EXは同時押しの嵐で難度が高いよ。ヘビーポッパーは挑戦してみよう！

気になる下にあるシルエットは………次号のアルカディアの続報を待て!! どうやら、探検を進めていくと、遊べるようになる楽曲たちらしいけど……!?

リスト上に書かれているアドベンチャー新楽曲4曲の紹介は次のページへ進んでね！



ウインディダンス



BPM：135
LV：N/19 H/27 EX/32

突き抜けるようなそう快感がある、女性ボーカルのポップス曲。Sanaさんをはじめ、豪華なメンバーが参加する楽曲になっているよ。譜面は右から左に流れるような階段が休み無く続くけど、BPMが標準的でどの譜面も全体的に難度は高くないので、落ち着いて取りこぼしのないようにプレイを心がけよう。



楽曲を担当するキャラ、Roco*Mocoのアクションも超カワイイです。必見!!

フォルクローレ



BPM：125
LV：N/20 H/33 EX/40

アンデスを連想させるようなギターサウンドに、切ないメロディーが重なる泉さんの新作楽曲がポップンについに登場!!

譜面は基本的に階段をたたくようになっているけど、EXでは3個や4個の同時押しになって何回も落ちてくるため、同時押し階段の処理が苦手な人はスピードを一段階上げるなどの「見切り対策」がオススメです！

リズムに乗りながら階段をたたいていくと若干押しやすくなるかもしれないよ。

グラウンドテクノ



BPM：135
LV：N/17 H/29 EX/38

地響きの音と、それに重なるように鳴る電子音の融合がクセなる、AKIRA YAMAOKAの『15』提供曲！ 規則的なリズムを何段階かに分けてたたかせる譜面。何度も同じようにポップ君を押すのでリズムが崩れてGOODやBADが出てしまうかも。自分の中でタイミングを付けると、リズムが崩れにくくなるよ。

クリオネテクノ



BPM：138
LV：N/14 H/28 EX/35

まるで深海か、氷の下の海に居るような透明感あふれるテクノサウンドで、ところどころに入る泡の音がとても綺麗な曲。

譜面は細かい階段が散りばめられていて、ちょっとテクニカル。メインのメロディは交互押しに近くて簡単なので、しっかり譜面を見ながら押せば、取りこぼしが無くなるよ。



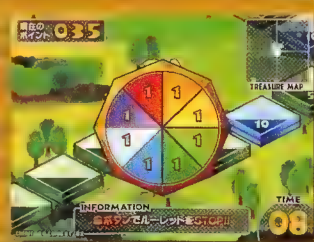
ステージ背景もキャラクターも白や青を基調に統一されているので、プレイするとかなり癒されます。

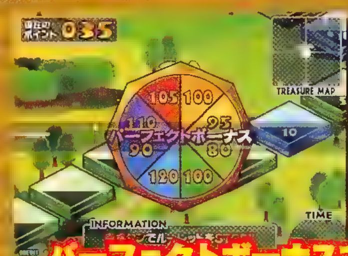
お得に回せ！ ルーレット!!

曲終了時に獲得できる八つのポイントとにらめっこしたことはないだろうか？ 1プレイでより多く稼ぎたいという気持ちはだれにでもあるハズ。そこで今回は、ルーレットの特徴を説明するよ！

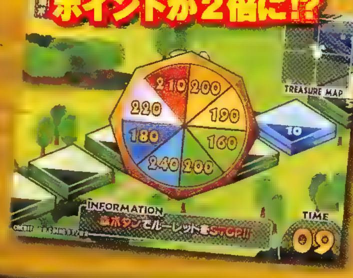
このルーレットは、その日の初回プレイからプレイするごとにどんどんポイントが減ってしまうんだ。でも減るといっても、それほど多い割合で減るわけではないので、安心してプレイしよう。もちろん減るばっかりではなくて、すべてのポイントが「1」になってしまっても、翌日になると回復するようになっているよ。

そんなルーレットで、ポイントが減ってしまう前にたくさんゲットする方法……、それがボーナスポイントなんだ。プレイ中にある条件を満たすと、「パーフェクトボーナス」、「NO BADボーナス」、「ハイスコアボーナス」など、さまざまなボーナスがもらえるよ。ほかにもポイントが増えるボーナスがあるので、みんなも探してみよう！





パーフェクトボーナスでポイントが2倍に!?



トップブレイヤーが教える「壁」の越え方

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANI トップランカー決定戦」での出場者やトップランカーをピックアップし、BEMANIシリーズについて語ってもらう本コーナー。今月は、先月に引き続き、プレイヤーがぶち当たった「壁」と、それを乗り越えたときの想いを語ってもらおう。

※画面写真は、開発中の『GuitarFreaksV4 Rock×Rock』のものです。

上級者への道のり トッププレイヤーが当たった「壁」とは!?

今回は『GuitarFreaksV2』部門のトップランカーであるILYA-STK氏にお話を伺った。
プレイ中、ことあるごとに立ちふさがってくる壁。
それは一般のプレイヤーのみならず、どんな上級者も必ずつまずくものでもある。
「壁」を乗り越えるためのきっかけをつかむため、
まずは彼の乗り越えた「壁」を教えてもらおう。

好きだから乗り越えた「壁」

ILYA-STK氏インタビュー



ILYA-STK

トップランカー決定戦『GuitarFreaksV2』部門で優勝に輝いたプレイヤー。圧倒的な運指の技術力を持っており、スーパーランダムも得意としている。

——最初につまずいた曲は何でしたか？

ILYA-STK　"Destiny lovers"のEXTですね。本格的にGuitarFreaksを始めて半年ぐらいのころです。

——なぜその曲でつまずいたんでしょうか？

ILYA-STK　途中の3連地帯が苦手で苦しんでいました。2連打の終わりの後にくる3個押しに意識がいき、そこがうまくいっても次ができなかったり。そこをおろそかにすると3連打自体が間に合わなくなったりと、大変でした。

——すぐに克服できましたか？

ILYA-STK　1プレイに1回は"Destiny lovers"を選択するほど好きな曲だったので、そのせいかだんだんできるようになっていきましたね。「楽しみながら上達する」という感じでした。要するにひたすらやり込みましたね(笑)。

——"Destiny lovers"以外に苦手な曲や、苦労した曲があれば教えてください。

ILYA-STK　"涙のregret"のベース(ADV)のスーパランダム譜面ですね。高速オルタの連打がバラけて降ってくるので、左手の運指も間に合わないし、譜面も見切れなかったんですよ。なので、いつも選曲はプレイの最後。ギリギリでクリアできるか、できないか。どちらかでしたね。

——つまずいていた当時はダウンやオルタ、運指などのプレイ方法を意識していましたか？

ILYA-STK　ダウンはただひたすら必死にしてたので特に無いですが、オルタのときは軽くカタカタっと音を鳴らしながら弾くと音程が取りやすいんです。運指は正直慣れだと思います(笑)。あとは長い滝はどこが奇数でどこが偶数か、終わりがアップかダウンかで譜面への対応が変わっていきますね。

——似たような譜面でつまずいている人へのアドバイスをいただけますか？

ILYA-STK　譜面を理解することが上達への道です。難所のくるポイントと対応方法が分かっていれば、事前に頭を切り換えることができて、あわてず対処できるようになりますから。自分に合った弾き方や対応を探すことも大事ですね。

壁を越えるための3カ条

- その1　楽しみながら上達する
- その2　先の譜面を常に意識する
- その3　指を動かすときは力を抜き、運指は力強く

Pick up!

話題にも出た"涙のregret"。スーパランダム譜面は、規則的だったオルタの譜面がバラけて降るので、いかに反応できるかがポイントだ。



力を抜いてボタンを押し、不規則な譜面をうまくさばき切ろう。

今月の課題曲「Destiny lovers」EXT

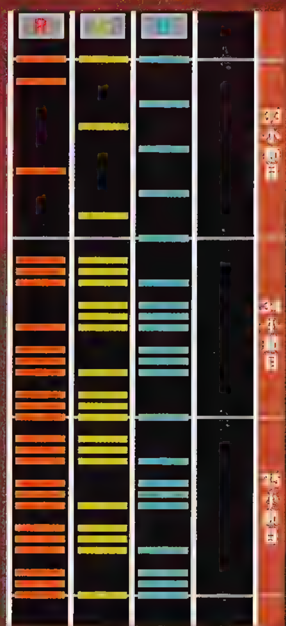
ILYA-STK氏のインタビューで挙がった“Destiny lovers”。初出は『GuitarFreaks 7thMIX』で、当初と『V3』では難易度が多少異なるが、いずれにせよEXTは70オーバーという、かなりの難曲。楽曲全体の中に速い3連打が散りばめられているのが大きな特徴だ。それに加え、複雑な指の動きを必要とする部分が数多く存在しているため、非常に厄介な譜面。曲の最後にも長い連打が続く難所があるので、注意が必要だ。3連打の最後は三つ同時押しになっていることが多く、難度だけでなくスキルを稼ぐのにも苦戦する曲。難しさも格別だが、ノリのよいハイテンポな曲だけに、ちゃんと弾きこなせれば格好良く決まるぞ。



難度は高いが、慣れてしまえばスキル対象にしやすい曲だ。

POINT　30小節目　三つ同時押しを意識しよう





30小節目のような譜面においては、3連打の最後にやってくる三つ押しを意識することも大事ですが、もしそれでも目が追い付かない場合は、譜面の見方を変えてみましょう。

普通に譜面を見る場合は3連打を一つの塊としてとらえますが、そうすると三つ同時押しが意識しづらくなり、次の3連打部分が見切れなくなってしまいます。そうならないように3連打を2個同時押し部分の二つと3個同時押し部分に分けて、別々のものとして意識してみましょう。見方次第で、意外なほど対処しやすくなることもあるんですよ。

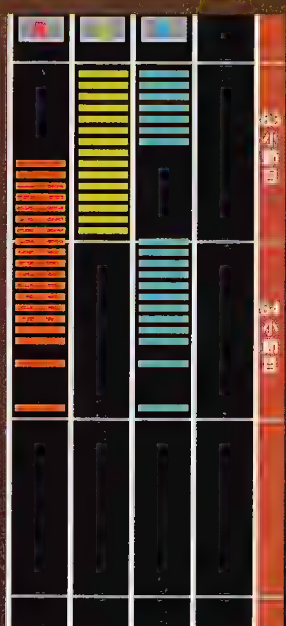
ピックの方は、↓↑を早く弾き、三つ押しを 確実に↓で弾くように意識すること。そうして連打3個目の三つ同時押しに対して準備ができていれば、比較的簡単に対処できるはずです。通常のピッキングは「↓↑↓」、ですが、見方を変えて「↓↑」、「↓」と、三つ同時押しを最後の「↓」で弾くものと考えるとやりやすいです。



この個所の3連打を弾くときは塊として見るのではなく、2個同時押しの2連打＋3個同時押しと考えることが重要！　一つひとつをしっかり見ていこう。

POINT　61小節目　「奇数→偶数」連打への対処

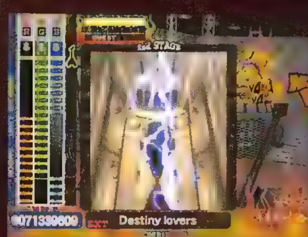




ここの譜面は奇数と偶数の連打が入り交じっていて、同じ連打数ではないことがポイント。僕の弾き方は3種類あって、まず基本となるのがフルオルタです。失敗もしやすいですが、慣れると成功率が上がるはずです。

次に2種類のオルタリセット。これを身に付けると安定感が上がり、ほかの譜面にも対処しやすくなります。61小節目の譜面を見てください。奇数、奇数、偶数と塊が続きますね。もしこの譜面をすべてオルタで弾くと、切り替え時に右手が↑になり、リズムがずれてしまいます。そこで使うのが、オルタリセットです。

この場合、方法は①「↓↓↑↓↑↓↑↓」と、②「↓↑↓↑↓↑↓↓」の2種類。①は初めにダウンを2回入れることで、切り替えもダウンにできます。②は奇数をそのまま弾き、切り替え時に無理矢理ダウンで弾く形になります。どちらにしろ、かなり弾きやすくなると思います。曲によりますが、僕は②を使うことが多いですね。



安定感が出てくるオルタリセットか、パーフェクト率を上げやすいフルオルタか、どちらか自分ができそうな方を選んでうまく使いこなそう！

日本プロ麻雀協会公認

MJ3 EVO

セガネットワーク対戦麻雀
MJ3エボリューション



日本プロ麻雀協会の秦プロがお送りする、初心者麻雀講座も4回目。今回は和了点数を意識した手作りを目指してみよう。

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発売日：2007年3月下旬（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro™

Text：ケンちゃん　監修：日本プロ麻雀協会　

STEP4：翻と符ってどんなもの？

秦琴美プロ
キャッチフレーズは『お茶目な雀姫』。
麻雀は、ホントに楽しいゲームです。このページを通じて少しでも多くの方に、麻雀を覚えてもらえたらうれしいな。みんなの質問にも答えながら、ばっちりレクチャーしていきますので頑張って覚えてね♪

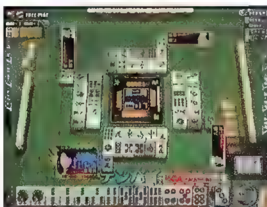


Photograph 永山亘

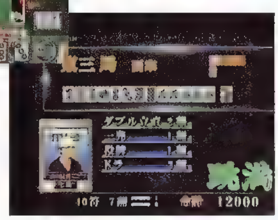
LECTURE1 いろいろな役を覚えよう

役を数多く覚えておけば、手牌の構成が面白くなるはず。今回は二翻役を中心に紹介しよう。

先月に続き、今月も麻雀に数多く存在する役を紹介していく。ただ和了に向かって自摸、捨牌を繰り返すだけでなく、対局相手との点数差を意識した手牌作りを進められるようになれば、トップを取るチャンスは確実に増加していくはず。ちなみに役を複合させて和了時の翻数を増やしていけば、獲得できる点数が倍々に増加していく。単純に一翻増えるドラやリーチと組み合わせるだけでも、一気に高得点をゲットできるぞ。



単純にあがれる形をそろえるだけではなく、意識的に役へ向けて構成していくと、麻雀がもっと楽しくなる。



さまざまな役を組み合わせて一気に高得点をゲット！東風戦なら跳満を和了すれば、一気に優位に立てる。

対々和（二翻）

四つの刻子＋雀頭の形で和了した時に成立する役で、それぞれ暗刻、明刻であるかは問わないため、比較的成立させやすい。役牌やドラと組み合わせやすく、特に後者を利用すれば一気に三翻（雀頭に利用した時は二翻）アップできるので、状況によっては一気に高得点を狙える。ただし、ポンを利用しすぎると手牌が少なくなり、安全牌や筋にからむ牌が減るので、他家に振り込みやすくなることも。



ポンを多用することで和了を目指す役ですが、狙いすぎると他家に振り込む危険性が上がってしまうのが難点です。

和了例



三暗刻（二翻）

名前の通り暗刻（暗槓も含む）を合計三つ作った場合に成立する役。自らの自摸のみで暗刻を三つ作れば役の成立条件を満たすので、残りの1面子はポンやチーなどしてもいいうえに、翻数が下がるデメリットも無い。しかし、前述のように自らの自摸のみで暗刻を三つ作らなくてはならないので難度は高いが、役牌やドラ、対々和と複合すれば、点数は格段にアップする。



自分の手牌の中で暗刻を三つ作る必要があるため、二翻役の中では、比較的難度が高い部類。これを狙うときは役満の四暗刻もあわせて狙ってみよう。

和了例



一気通貫（二翻、副露時一翻）

萬子なら萬子のみ、索子なら索子のみと、1種類の数牌のみで一二三、四五六、七八九の順子を作る役。門前で作れば平和と組み合わせやすいのが特徴。また、一種類の牌を9牌必要とするため、混一色、清一色と複合して和了すれば、高得点となる。基本的には二翻だが、副露すると一翻に下がる。これは一気通貫に関係ない部分を副露したとしても適応されてしまうので注意しよう。



チーを使っても役として成立するが、一翻に下がってしまう。手牌に一種類の牌がある程度そろっている時に、意識的に狙ってみると面白い役だろう。

和了例



役満紹介 国士無双

一九字牌をすべて揃え、さらにその中の一牌を重ねて雀頭にすると完成する、面子を作る必要が無い特殊な役満。一九字牌がすべて一牌ずつそろった状態で聴牌すると、一九字牌の13牌すべてが待ち牌となる。大三元、四暗刻と並び、比較的成立しやすい。



面子を作らなくても和了できる珍しいタイプの役です。配牌時に一九字牌がたくさんある時に狙ってみるといいですよ。

和了例



LECTURE 2

和了（ホーラ）時の点数をイメージする

あらかじめ計画的に手を進め、必要な点数に近い役の組み合わせを作ってみよう。

『MJ3』の"4人打ち東風戦"では、右の一覧表にある41種類の役が存在する。その役ひとつで親48000点、子32000点を貰える役満以外の一〜六翻の役は、それぞれ組み合わせて翻数を増やすことができる。もちろん、それぞれの役には形、特徴があるので自由に組み合わせられるわけではない。複合しやすい役、またはどうやっても複合できない役も存在するので、右表にある簡単な役解説で確認し、組み合わせやすい役同士をある程度知っておくといいだろう。



そうそう簡単に確定させることはできないが、役を複合すればするほど、それだけ高得点で和了できる。配牌時に和了の形をイメージして、意識的に手作りを進めてみよう。



一気にすべての役を覚えるのは難しいので、まずは平和（ピンフ）、三色同順（サンショクドウジュン）、一気通貫（イッキツウカン）、断幺九（タンヤオチュウ）など、汎用性の高い役から理解していきましょう。

翻（ハン）数を増やした和了（ホーラ）を目指して高得点



先生！　役もいろいろ分かってきたんですが、和了（ホーラ）できても点数が足りなくて負けてしまいます。どうすればいいんでしょうか。



そうですね。まずは組み合わせやすい役同士を覚えることが大事です。たとえば、三色同順（サンショクドウジュン）、一気通貫（イッキツウカン）は順子（シュンツ）を三つ使うので、門前（メンゼン）で作ることができれば平和（ピンフ）と組み合わせやすいという特徴があります。また三色同順（サンショクドウジュン）ならば、二〜八の中張牌（チュンチャンパイ）で作れば副露（フーロ）して作っても断幺九（タンヤオチュウ）と複合させやすいなど、右表にある『MJ3』で採用されている役一覧を確認して、複合しやすい組み合わせを考えてみましょう。ただし、東四局で対局相手と点数差がかなり開いているなど、危急の事態以外は無理矢理に役を作るのではなく、自分の配牌で作れそうな役がある状況でのみ、狙っていくのがいいと思います。意外と自分の配牌を注意深く見てみると、三種類ともに数字が近い牌があって三色同順（サンショクドウジュン）を作りやすそうだったり、萬子一種類が多く混一色（ホンイツ）、清一色（チンイツ）を狙いやすい、などといったケースも少なくないはずです。



複合させやすい役を理解し、一気に高得点を入手して差を広げたい。



一位ならば無理に高い役を狙わず、安い役ですばやく上がるのも大事。



組み合わせやすいのは、順子（シュンツ）を使う一盃口（イーペーコー）、三色同順（サンショクドウジュン）、一気通貫（イッキツウカン）と平和（ピンフ）の組み合わせです。これらに加えて、さらにドラや立直（リーチ）などと組み合わせて和了（ホーラ）すればかなり高い点数をゲットできますよ。

符（フ）って何？

"50符一翻（イーハン）"の"50符"というのが符（フ）と呼ばれるもの。門前（メンゼン）ロン時は基本値が30符（フ）、それ以外は20符（フ）になっており、それらに明刻（ミンコ）[＋2]、暗刻（アンコ）[＋4]、明槓（ミンカン）[＋8]、暗槓（アンカン）[＋16]（一九字牌は上記数値の倍）や、辺張（ペンチャン）、嵌張（カンチャン）、単騎（タンキ）待ち、役牌が雀頭（ジャントウ）、自摸和了（ツモホーラ）[いずれも＋2]など、一定条件にしたがって加算されていく。なお、36符（フ）や46符（フ）など、下一桁の数字は原則として切り上げて計算する。



符（フ）が高いほど点数も上がるが、意識的に増加させるのは少々難しい。

ロンアガリした場合の点数表

翻／符	20符	25符	30符	40符	50符	60符	70符	80符	90符	100符	110符
1翻			1500	2000	2400	2900	3400	3900	4400	4800	
			1000	1300	1600	2000	2300	2600	2900	3200	
2翻	2000	2400	2900	3900	4800	5800	6800	7700	8700	9600	10600
	1300	1600	2000	2600	3200	3900	4500	5200	5800	6400	7100
3翻	3900	4800	5800	7700	9600	11600	満貫12000				
	2600	3200	3900	5200	6400	7700	満貫8000				
4翻	7700	9600	満貫12000								
	5200	6400	満貫8000								
5翻	満　　貫12000（親）/8000（子）						※1翻から4翻までは、上段の黄緑色の部分が親の場合の点数で、無色の下段が子の場合の点数。※5翻以降は、一律左記のような点数となり、「/」で区切られた前の数値が親の場合、後ろの数値が子の場合の点数となる。				
6〜7翻	ハネ満18000（親）/12000（子）										
8〜10翻	倍　　満24000（親）/16000（子）										
11〜12翻	三倍満36000（親）/24000（子）										
13翻以上	数え役満48000（親）/32000（子）										

『MJ3』で採用されている役一覧

門前清模和	門前で自摸和了する。門前でもロン和了、または1回でも副露（ポン、チー）した場合はこの役は成立しない。
立直（リーチ）	門前で聴牌した時に、聴牌宣言する行為で、その宣言によって成立する。宣言以降は牌を入れ替えられない。
一発（イッパツ）	立直をかけた後、次の自分の自摸順までに和了した場合に成立。ただし、途中で他人に副露されると非成立となる。
役牌（ヤクハイ）	白・發・中、自風牌、場風牌を刻子にした時に成立する役。ポンで刻子にしても役としてみなされる。
平和（ピンフ）	門前時のみ成立する。面子が全て順子、さらに雀頭が役牌でなく、和了牌の待ちが両面待ちの場合に成立する。
断幺九（タンヤオチュウ）	一、九、字牌を一切使わず和了すると成立する役。『MJ3EVO』では副露して作成する、通称クイタンもOK。
一盃口（イーペーコー）	面前で同じ種類の順子が二つある場合に成立する。
海底撈月（ハイテイラオユエ）	14牌ある王牌を除いた、最後の1牌（海底牌）で自摸和了した時に成立する役。
河底撈魚（ホウテイラオユイ）	その局の最後の捨て牌（河底牌）でロン和了した時に成立する役。
嶺上開花（リンシャンカイホウ）	槓を宣言した時に引く嶺上牌で自摸和了した時に成立する役。ボーナス的役と考えておこう。
槍槓（チャンカン）	他家が小明槓（加槓）をした時、その牌が自らの和了牌であった場合にロン和了できる。この時役が成立する。
ダブル立直	局の最初の自模の時点で聴牌していた時に立直すると、一翻ではなく二翻役として成立する。
七対子（チートイツ）	面子ではなく、7種の対子を作ったときに成立する一風変わった役で、必ず待ちは単騎待ちになる。
全帯（チャンタ）	4種の面子と雀頭のすべてに一、九、字牌を利用したときに成立。門前だと二翻だが、副露すると一翻に下がる。
三色同順（サンショクドウジュン）	萬子・索子・筒子のそれぞれで同じ数字の並びの順子を作ると成立。門前だと二翻だが、副露すると一翻に下がる。
一気通貫（イッキツウカン）	同種の数牌で、一二三、四五六、七八九の3種の順子を作る役。門前だと二翻だが、副露すると一翻に下がる。
対々和（トイトイホー）	四つの刻子（槓子）＋雀頭ので和了した時に成立。三つの刻子が暗刻だと三暗刻、四つだと四暗刻という役が成立する。
三色同刻（サンショクドウコウ）	萬子・索子・筒子のそれぞれで同じ数字の刻子を作ると成立。三色同順と異なり副露しても翻数は変化しない。
三暗刻（サンアンコウ）	和了時に暗刻（暗槓でも可）が三つあった場合に成立する。三つの暗刻以外の部分は副露していてもいい。
三槓子（サンカンツ）	暗槓子、明槓子を問わず、槓子が三つあった際に成立する。成立させるのはかなり難しい。
混老頭（ホンロートー）	面子全てが一、九、字牌の刻子＋雀頭、または七対子を一、九、字牌のみで構成された時に成立する役。
小三元（ショウサンゲン）	白、發、中のどれかを雀頭にし、残り2種類を刻子にして和了すると成立。役牌が2つ含まれるのでかならず四翻になる。
三連刻（サンレンコウ）	一一一、二二二、三三三のように連続した数牌を三枚づつ集めると完成する役。三槓子と同じく難易度が高い。
二盃口（リャンペーコー）	一盃口を二つ＋雀頭の組み合わせで作る役。七対子と同じ形になるが、順子×4とみなされるため複合はしない。
混一色（ホンイーソー）	萬子、索子、筒子のどれか一種＋字牌だけを使って和了すると成立。門前だと三翻だが、副露して作ると二翻。
純全帯（ジュンチャンタ）	全帯の上位版とも呼べる役で、四つの面子＋雀頭すべてに数牌の一と九が含まれる。字牌を使用してはならない。
清一色（チンイーソー）	萬子、索子、筒子のどれか一種だけを使って和了すると成立。門前では六翻、副露した場合は五翻に下がる。
天和（テンホー）	親の配牌の時点で既に和了形が完成している状態。子の場合は1回目の自摸で和了すると地和となる。
地和（チーホー）	子が配牌時点で聴牌しており、さらに1回目の自摸で和了すると成立する。親の場合は天和となる。
緑一色（リューイーソー）	その名の通り牌が緑色のみで作られている、索子の二、三、四、六、八、發だけを使って和了した時に成立する。
四暗刻（スーアンコウ）	暗刻（一部暗槓でも可）を四つ揃えると成立。暗刻×3＋対子×2の形で聴牌した時にロン和了した場合は成立しない。
九蓮宝燈（チュウレンポウトウ）	萬子、索子、筒子のどれか一種だけを使い、一一一二三四五六七八九九九＋一〜九のいずれか1牌の形で和了する。
国士無双（コクシムソウ）	13種類の字牌を集め、そのうちどれか1牌を雀頭にすると成立する。七対子と同じく面子の形を作らない役。
大三元（ダイサンゲン）	白、發、中（三元牌）の3種類すべてを刻子、または槓子で揃えると成立する。比較的成立しやすい役満のひとつ。
字一色（ツーイーソー）	東・南・西・北・白・發・中のみで構成されると成立する役満。必ず和了時の形は刻子×4＋雀頭か七対子の形になる。
清老頭（チンロウトウ）	面子全てが一、九牌だけで構成すると成立。一、九牌は6種類しかないため、和了形は必ず刻子×4＋雀頭になる。
小四喜（ショウスーシー）	東、南、西、北のうち、3種類を刻子、もしくは槓子、そして残り1種類を雀頭にすると成立する役。
大四喜（ダイスーシー）	東、南、西、北の4種類がすべて刻子、または槓子となっていると成立する役満。いずれかが雀頭だと小四喜になる。
四槓子（スーカンツ）	暗槓、明槓を問わず、4種類の面子をすべて槓子にして和了した時に成立。待ちは必ず単騎待ちになる。
四連刻（スーレンコウ）	一一一、二二二、三三三、四四四＋雀頭など、同種類の刻子を4連続で作成すると成立する。副露してもOK。
大車輪（ダイシャリン）	筒子で二二三三四四五五六六七七八八の形を作ったときに成立する役満。萬子、索子で同形を作っても成立しない。



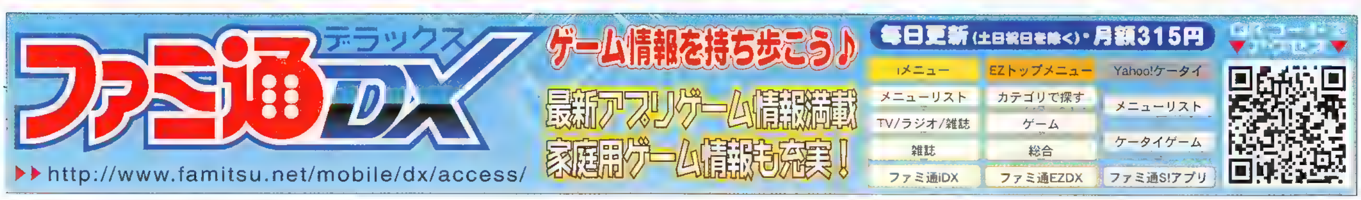












enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@eb-sore.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。



MAGIC The Gathering 基本セット 第10版

新たなる魔力の奔流がここに……

好評発売中！

全世界で絶大な人気を誇るTCGの決定版、マジック：ザ・ギャザリング（以下マジック）の最新版『基本セット 第10版』が登場！ その内容に鋭く迫る！

強力な再録カードに注目せよ！『基本セット第10版』が登場！

すでに15年近くの歴史を誇るマジックは、これまで数千種類に及ぶ魅力的なカードを生み出してきた。『基本セット』は、こうした過去の遺産を脈々と受け継ぐ"再録カードのみのカードセット"だ。現在は2年に一度のペースで刷新されており、この7月に最新版の『第10版』が登場！ 版が変わるたびファンの間では復活カードが大きな話題になるが、『第10版』にも数多の強力カードが復刻しているぞ。マジックの歴史が詰まった『基本セット』は、新たに始める きっかけとしても最適！ 未体験の人もその魅力に触れてみてほしい。

製品概要



●ブースターパック
15枚
441円[税込]

●テーマデッキ
40枚（5種）
1102円[税込]

よみがえる古の力 第10版 注目カード

『第10版』で注目したい強力カードを紹介！ かつてお世話になった人も多いであろう、超定番カードの姿も！ なお、セット総数は383枚だ。

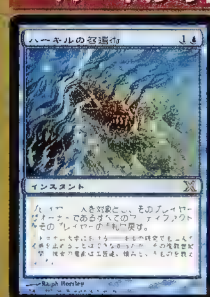
沈黙のオーラ



全能なる者アルカニス



ハーキルの召還術



時間停止



隠された恐怖



宿命のネクロマンサー



モグの狂信者



PR



バリエーション豊かなレギュレーションで楽しもう!
マジックの多彩な遊び方を紹介

マジックには構築戦以外にもたくさんのプレイ方法がある。ここでは、"リミテッド"と呼ばれる遊び方を紹介。ブースターと土地だけで遊べるので、初心者にもオススメ!

シールド戦

未開封のパックをその場で開封し、40枚以上のデッキを構築してプレイする。土地は好きなだけ加えてOK。トーナメントパックとは、30枚の土地を含んだ75枚入りパックのこと。トーナメントパックが存在しない『第10版』でシールド戦をプレイする場合は、ブースター5パックで代用しよう。

用意するもの（1人）
- トーナメントパック：1パック
- ブースターパック：2パック
- 基本土地カード



パックを開封して色分けしよう

まずパックを開封し、色分けして並べよう。慣れないうちは最も枚数が多い2色を中心に組み、足りないようなら3色目を少し加えるといい。大型飛行クリーチャーなどの強力なカードがあったら、それを中心に組むのも有効だ。基本的には色数が多いほど回りにくいので、3色目以降は軽いカードを中心にしよう。

色を決めたらカードを選んでいこう。リミテッドはクリーチャーで殴り合う展開がメインになるので、飛行などの回避能力を持ったクリーチャーが強力だ。序盤に素早く呼べる3マナ以下のクリーチャーもなるべく確保しよう。これに除去呪文や戦闘結果を覆せるインスタント呪文を加えて、バランスを整えよう。



コストのバランスも重要

ブースタードラフト戦

プレイヤー全員が円形に座ってパックを開封し、ほかのプレイヤーに見えないように好きな1枚を取る。残ったカードを回していき、自分が選んだ3パック分のカードで40枚以上のデッキを構築する。プレイヤー数は8人がベストだが、それ以下でもOK。シールド戦より戦略性が高いぞ!

用意するもの（1人）
- ブースターパック：3パック
- 基本土地カード



取れるカードは1枚だけ

手持ちは一人3パック。1パック目を開封したら、好きな1枚をピック（カードを取る）。ピックしたカードは伏せておき、残り14枚のカードも伏せたまま右回りに隣のプレイヤーに回そう。これを繰り返して15枚のカードをピックしたらカードを確認できる。2パック目は左回り、3パック目は再び右回りに回していく。

3パックのドラフトが終わると、手元には45枚のカードが残るはず。これに好きなだけの土地を加えてデッキを構築する。基本的には早めに色を決めて、その色のカードを重点的にピック。ただし、色が被るプレイヤーが多いほど集めにくくなるので、ときには早めに折れる必要も出てくる。水面下の駆け引きが熱い。



自分で選んだ45枚で構築

最強はだれだ!? 「マジック日本選手権」開催!

8月31日～9月2日の三日間、日本一のデュエリストを決める「マジック日本選手権」が大田区産業プラザPioで開催!ハイレベルな試合を観戦できるほか、サイドイベントも豊富にあるので、気軽に足を運んでみよう。

※本大会への当日参加枠はありませんのでご注意ください。

公式HP http://mtg.takaratomy.co.jp/

PRESENT テーマデッキを5名さまに!



抽選で5名の方に、タカラトミー様提供のテーマデッキをプレゼント! 82ページを見て奮ってご応募ください（※「チョー・マノの決意」、「アルカニスの策略」、「エヴィンカーの謀略」、「カマールの激怒」、「モリモの力」の中からランダムで1個となります。ご了承ください）。

ゴブリンの太守スクイー



火葬



トロールの苦行者



踏み荒らし



真鍮の針

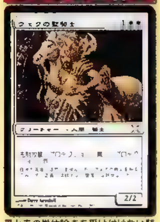


ミシュラランド各種



『第9版』の強力カードも健在!

ヴェクの聖騎士



黒と赤の単体除去を受け付けない騎士。先制攻撃もあり、白ウィニーでは序盤を有利に展開できる。

神の怒り



マジック経験者なら、だれもが知っているであろう全体除去。すべての版に収録され、もちろん今回も健在。

惑乱の死霊



《暗黒の儀式》が無い現在は相対的に若干速度が落ちたが、飛行+ランダムディスカードは依然強力。

ダメージランド各種

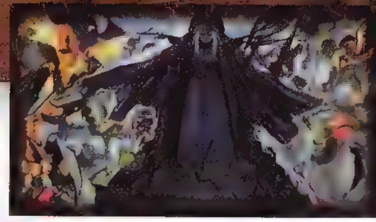


2色のマナを生み出す土地。『第9版』で10枚すべてが復活したが、『第10版』でも引き続き使用可能。

メダルゲームをとことん楽しむ!

メダル攻略道場!

王国を発展させてアイテムGET!





ETERNAL KNIGHTS™

エターナルナイツ

全国のアミューズメント施設で好評稼動中の本作。前作よりパワーアップしたゲーム性＆コレクション性に熱くなれ!

エターナルナイツ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：メダルシミュレーションRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン＋タッチパネル
■発売日：2007年8月
■使用基板：－

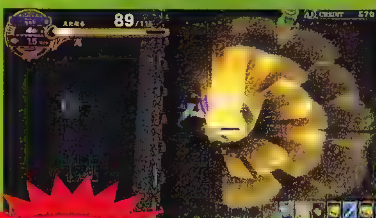
Text：ANON・T

新職業・キャラカスタマイズ・店舗間競争……今度の冒険はこんなにスゴイ!

広範囲攻撃が魅力のピエロ

職業・ピエロは広範囲を攻撃できるのが強い半面、ダメージを受けると手持ちのカードを落とす可能性が。衝撃波の発生率＆カードを落とす枚数はズバリ、運次第!





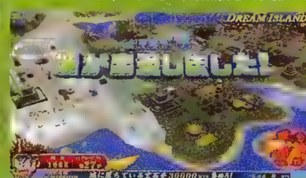
スロットがいつでもできるということは……

カード集めが迷宮に入らずともできるのが、うれしいバトルスロット。フィーバーすれば、レアカードの大量入手も可能だ。これで迷宮攻略もラクになる!?



同店舗内の仲間たちと協力して ドリームアイランドを発展させよう!

[illegible]「ドリームオデッセイ」モードでは、メダルと資材があれば王国内に任意で建造物を配置できる。このとき、配置した施設の発掘率に応じて、カードやアクセサリーを発見できるチャンスがある。[illegible]



CHECK!

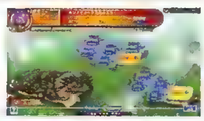
不要なカードは合成を使って有効利用!

ダンジョン内で拾ったり、「ホーム」で遊べるスロットの恩恵などで得たカードは、合成で効果の高い1枚に変換し[illegible]て強いカードを手に入れよう。さらに、カードを有効に使う方法は、合成以外にもあるという噂が――。

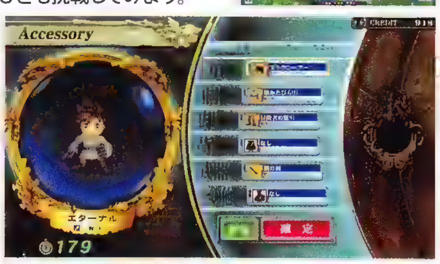
王国間のバトルは秋ごろ導入予定!

アクセサリーを集めてマイキャラクターをコーディネイト!

城の占領やスロットなどで得たアクセサリーを使えば、マイキャラの容姿を任意でカスタマイズできる。レアなアクセサリーには変わり種系装備もあり、コーディネイトが楽しくなることうけあいだ。なお、挑戦できる城の中には、リング系カードなど特定のアイテムが出やすい城のほか、アクセサリーが入手しやすい城もある。ぜひとも挑戦してみよう。







アクセサリーの装備箇所は頭・胴・脚・背（マント）・武器・その他の6種類があり、ユニークな装備も数多い。なお、アクセサリの有無でプレイ時の性能に変化は無いので、好みで決めてしまってかまわない。レアリティが高いものほど奇抜な格好に!?

ポイントをためてキャラクターのフィギュアをGETしよう!

城内で宝石カードを拾うほか、1日に1回初プレイ時にポイントがたまるボーナスも。集めてコレクションを充実させよう。

1日1回プレイでボーナスポイントも!



メダル虎の穴

プライズワンダーランド

夏の猛暑を吹き飛ばす、傑作フィギュア＆便利アイテムがてんこ盛り！　取り忘れて泣かないように、プライズコーナーは常にチェックだ!!



ドラゴンボールZ 組立式アクションポーズフィギュア2

バンプレスト／8月下旬／全4種

迫力満点のポージングが好評のドラゴンボールZフィギュア第2弾！　ベジット、ゴジータ、トランクス、そして破壊王子ベジータたち四人のスーパーサイヤ人が登場だ!!



ガンダムシリーズ 騎馬武者伝 リアルタイプフィギュア1 ～武者頑駄無～

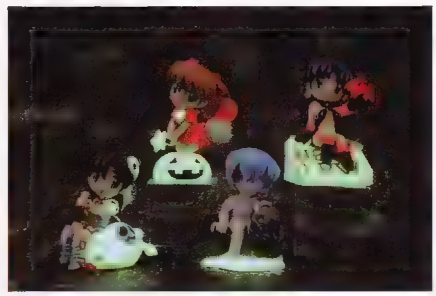
バンプレスト／8月下旬／全2種

SDで人気を博した武者ガンダムが、リアルタイプのフィギュアになった！　騎馬とセットでそろえれば、騎乗させることも可能。武器パーツも多数付属しているぞ。

新世紀エヴァンゲリオン ホラーサマーミニディスプレイフィギュア

セガ／8月上旬　全4種

綾波やアスカたちがなんとお化けに!?　それでも愛らしさがにじみ溢れる造形に、魅入られること間違いなし！　各部に蓄光塗料が施され、暗闇でほのかに光り輝くぞ。





仮面ライダー電王 ビッグサイズソフビフィギュア インプリスター3

バンプレスト／8月下旬／全2種

全高約30センチのビッグサイズで贈る、『仮面ライダー電王』フィギュアシリーズ最新作。今回はロッドフォームとアックスフォームの2種類！　その完成度の高さにみんなが泣いた!?



パチスロ北斗の拳2 乱世覇王伝 プロジェクターライトキーホルダー

セガ／8月中旬／全4種

ライトを机や壁などに向けてスイッチオン！　そうするとあら不思議、なんとケンシロウやラオウたちのイラストが投影されるのだ!!



宇宙海賊キャプテンハーロック スーパーメカニクス　アルカディア号 TVアニメカラーバージョン

タイトー／8月上旬／全1種類

本誌と同名の宇宙戦艦が、全長40センチのビッグサイズでプライズに！　ラム戦用のパーツも付属!!



古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー　ミニポーチ

セガ／8月下旬／全3種

リアルな恐竜がデザインされた、実用的なポーチが登場！　ゲームで使うカードはもちろん、携帯ゲーム機なども収納可能だ。

今月のプレゼント

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers



今月の一番搾り!

開催！　A-Froサミット2007

前々からリクエストされておりました「アフロズと読者交流の場」をついに設けることに致しました！A-Froに対するご意見、ご要望などを直接お聞かせいただく場でもあり、シケギャグに対する苦情申し立ての場として使うなど、その用途は多彩！　開催日時は8月22日、13時から2～3時間、場所はエンターブレイン本社です。参加予定人数は約20名。なお、交通費などは自己負担になりますので「夏休みを消費して自腹でエンブレに殴り込みじゃあ！」という猛者の方、ご参加をお待ちしております。参加希望の方は官製はがきに住所・氏名・年齢・性別、そして電話での連絡先（電話がかかってきても大丈夫な時間帯も併せて書いてください）を明記の上、アフロに対する要望・ご意見・参加の意気込みを綴ったものを「アフロサミット」係までお送りください。締め切りは8/6必着です。メールでの参加希望も受け付けております（参加者には8月9日までに詳細を編集部から連絡いたします。希望者多数の場合は抽選とさせていただきます）。君もエンブレでカイゼルちくわと握手！

係あるイラスト&文章投稿を送ってきていただきたい！　投稿量によってコーナーのスペースが増加、そして、最も投稿量の少なかったコーナーの担当には罰ゲームが！　奮ってご参加ください！

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストをジャンル不問、年代不問で掲載する当コーナー。"描きたい"と思ったらすぐさまアクションだ！

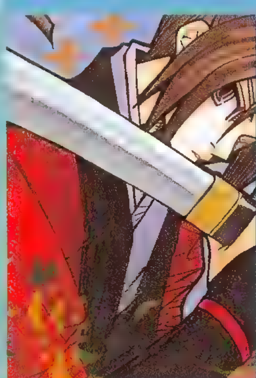


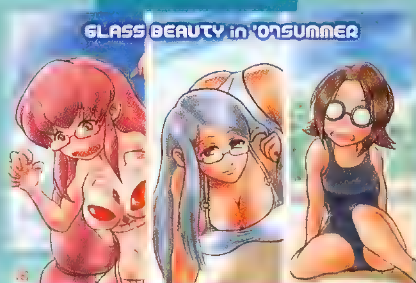












A・Fro回覧板　名前の後に「A」マークが付いているグレイトフル極まりない投稿者さんには、アフロ特製図書カードプレゼント！　キャプションの頭に「H」マークが付いてる投稿者さんは、ホームページを運営されてますぞ。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、張り切ってチェックしてみよう。　→http://www.arcadiamagazine.com

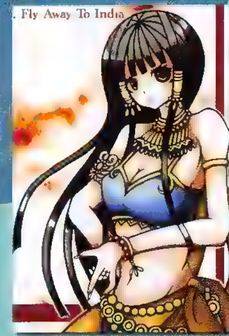


（東京都　[illegible]さん）

[illegible]



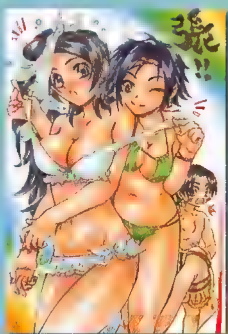






（東京都　采姫炬さん）

☆女性陣[illegible]フェイ[illegible]そろってます。台風の[illegible]







[illegible]不能にすることです！



（千葉県　クリアィ☆リカさん）

Ⓗ 家庭用にも進出が決定！　より一層対戦熱がアップするかもですね！



☆一刀の重さを知るからこそ[illegible]剛の重さが心に響く



☆一面[illegible]の世界。



（[illegible]県　中村[illegible]次男君）

☆その[illegible]全員人妻セレブゲーと[illegible]



（大阪府　妹尾[illegible]）

☆その桃源郷は[illegible]



（神奈川県　Shadowさん）

Ⓗ 真紅の稲妻が鳴り止む日は遠い。





（[illegible]県　まきのさん）

[illegible]旋律、頭に蘇りますか？



☆宇宙は計り知れない謎で構成されておるのです。プラズマとか新体操とか[illegible]

A・Fro回覧板 皆さまにご好評いただいているA-Fro特製図書カードですが、現在新デザインを選定中！　次作もA-Froで話題の人気投稿者が手がける予定ですよー！（とか言いながら変則的な選定かもしれないぞ!?）　現在プレゼント中の夕清さんいろはカードは間も無く配布終了してしまいますので、どうしても手に入れたい方はラストスパートで投稿しまくるしかないっすよ！

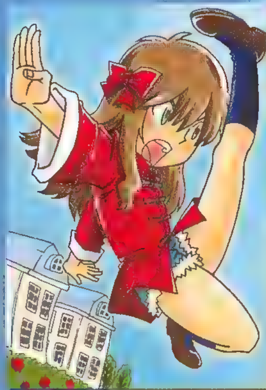
A-Fro式
夏休み予定表

待ちに待った夏休み！ しかし、膨大に用意された４０日をどう使えばいいかわからない！ そんなアナタのために、A-Fro式スケジュール表を用意いたしました！ この通りに過ごせば、充実の夏を過ごせること間違いナシだっていうのかい!?

6:00	7:00		12:00	13:00
ネリ	朝食（食後にゲーム）	自己鍛錬（勉学、トレーニング、ゲーム）	昼食（食後にゲーム）	

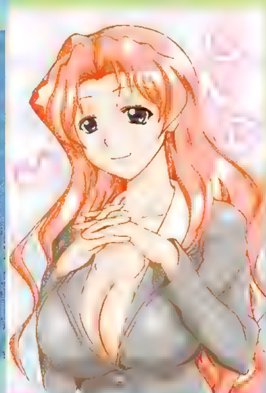


（埼玉県　カガト君）
Ⓗ 夏休みの過ごし方が人生を変える！（かも）計画的に楽しく過ごそうー！











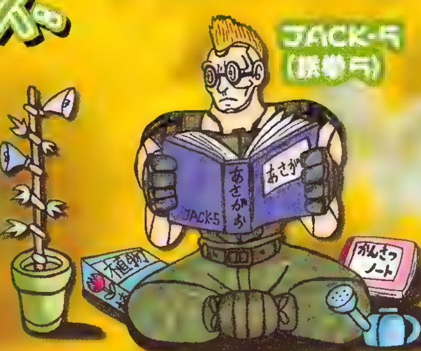
アフロDEモード
夏の自由研究

毎回、テーマに沿ったファッションを考えていただく当コーナー、今回はファッションというよりも、自由研究シーンが多く集まった感じ!?



遠野志貴（メルティブラッドシリーズ）

（東京都　夏ノ吉浦@3日目"オ-23b"さん）
☆絵を描くことは本人が楽しむのが基本！ せ、成果は後から追って来るのよ…



JACK-5（鉄拳5）

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆普段もラフな格好だから、そのまま私服として使えるのね！ つか、この一着しかなかったりして。



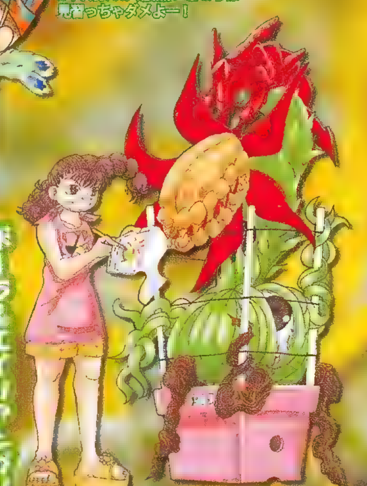
呂蒙&陸遜（三国志大戦2）

（北海道　くらげさん）
☆先人の言葉に耳を傾けるのが大切。んが、腹黒いところは見習っちゃダメよー！



大道寺きら（アルカナハート）

（茨城県　霞レイラさん）
☆天才といえども、夏休みの宿題の量は変わらない！ 満遍なくこなしてくださいね。



ポーラ&エイリアングリーン（バトルサーキット）

（東京都　QQQ君）
☆地球上に無い生物だから観察の価値あり！ オーストリッチの餌やりもお忘れなく。

A・Fro回覧板 今年もやってきました三つ巴企画バトル。今回は投稿の間口がかなり広いので「ビリッっときたぁ～!」というジャンルにガシガシ投稿したってください。極めて公平な目で見ると、ここはやっぱり旬なネタでもある「魔法」を題材にとってみることをオススメ。「AAA」や「QMA」の皆さんを始めとして、ワトソン氏や頼子や董白(?)など盛りだくさん!(魔法担当:田渕健康)

18:00	19:00		23:00
プールor海（暇をみてゲーム）	夕食（食後にゲーム）	花火、肝試し（暇をみてゲーム）	ネリ



（宮城県 さるすべり君）
☆学校の…合は、そ…済みます…

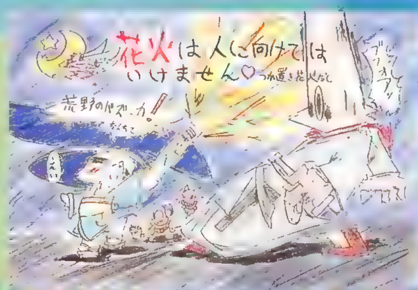






（愛知県 藤澤ゆかさん）
ここぞとばかりに日焼けするのも…





…の刑よ！

発進間近！オトメデビュー！

発表以来、一部で物議をかもしている新作シューティング『オトメディウス』。ロケテスト直後から、A-Froにもイラストが集まり始めました！ 次回はエリューさんの投稿も頼みます。



（茨城県 mikoko君）
☆最近はメカ少女の波か来ているのだろうか。他メーカーも追従してほしいところ？



（東京都 よしみ君）
可愛らしさとは裏腹に、ゲームは容赦無い殲滅戦です。殺られる前に撃て！



（島根県 日和さん）
☆ちょっと際どい衣装も人気の秘密？ コスプレする人は大変だ！



蒼卒（ポップンミュージックシリーズ）

（東京都 青い狆さん）
☆自由研究の王道・生態観察。でもなんだかシロロに危険接近の予感!?

（神奈川県 葵ひなた君）
Ⓗ 美術の宿題もこなすのが大変。でも、こんなモデルが居れば毎日宿題やりますよぇえ！

いろは（サムライスピリッツシリーズ）

（北海道 砂丘の虎君）
☆夏はカジュアルな格好で外に出れるのがいいですねー。って、ちょっと無防備過ぎ？

（広島県 文月裕さん）
☆夏の夜空は本当に綺麗ですよ。時間があれば、皆さんもぜひ！

空（ポップンミュージックシリーズ）

ブリジット（GGXXシリーズ）

（静岡県 かさのさん）
☆この季節は賞金稼ぎよりも、昆虫採集の方が盛り上がるかもしれませんね！

イノ(GGXXシリーズ)

ヘリ子さん（ギタドラシリーズ）

（兵庫県 アルルハイジさん）
☆やりたいことはたくさんあるとは思うけど、テーマを絞って頑張るのが夏の必勝法ですよ。

A･Fro回覧板 2号続けて夏まるだしの特集だったアフロDEモードですが、次号の投稿テーマは「遠足」。各キャラクターが遠足に出かけるならどんな衣装で出かけるかを想像し、服装や装備をアレンジして送ってください。ヘソ出し&面積極小ホットパンツで遠足に行くようないろはさんを送ってくる勇者が居たら、見てみたいものですよ。まさか、居ないとは思いますがHAHAHA。

A-Fro リバレーションズ 解放区

夏本番なの!? ビバ・リバレーション!!

クールもいいけどたまにはゲセもネ！　などとはいうまでもなく、ロンモチでゲセ一択な皆なのであろうなぁ、だけどもお待ちっ！　それだけではあり余りまくりの若い力まかせなイキオイは、アフリバの各[illegible]支援コーナーへ大放出しておしまいよ！　さすればお気に入りのタイトルと共に爽やかな夏のゲセライフ[illegible]ほしい！

マジアカ 美術倶楽部

ここではサマァだからといって休みなんかはないのですかっ!? ラジオ体操の後は涼しいうちに予習を済まし、100円の[illegible]リレッツラ勉学!!



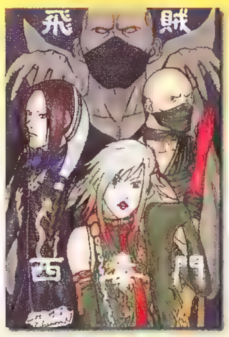






KOFっ子 TORNADO

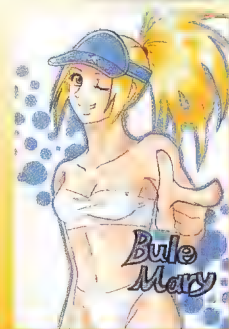
いよいよ『KOF MIA』が稼動開始！　鼻血が止まらないKOFっ子たちの魂の解放区はここだったんですってよ、奥さま!?



（山口県　西河"kodA・Y・U"貴教君）
☆幾重にも張り巡らされた伏線が、このシリーズの魅力のひとつです！

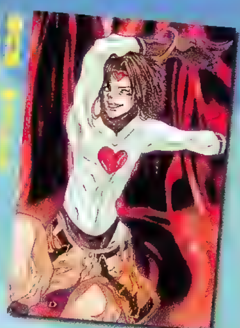


（東京都　上原キノ君）
H 集え、女性格闘家！　そう簡単には負けないよっ。うむむ、気が付けばずいぶんにぎやかになったもので。



（長野県　時雨さん）
☆とっても夏なアナザーマリー。それいけ！　アーントーンッ！！

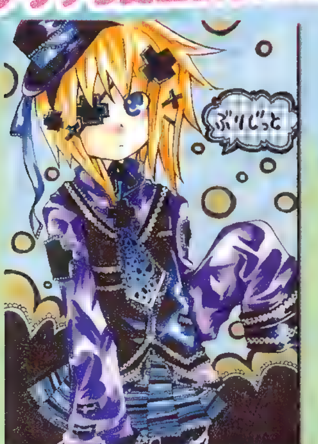
ナウなヤングに GGXX あとし







ブリッち更正衣装部屋



ワッショイ★フン°C ふんどし部



どうやらビメルなイキオイを保ち続けているふんどし部。この際ドシフンは放っておいても存続してしまうとして、アフリバでは掲載されていない各コーナーのハガキも募集中！　今回のゴスロリのように、新コーナー立ち上げハガキもどんとこいっ！

A・Fro回覧板 今年もやってきちゃった企画バチュー！　超能力とは何なのサ!?　ってなあなたに朗報だっ！　超能力とは、修行や最長老的な人によって引き出されたような能力ではなく、生まれ持って備わっていたすんげー能力のことだったとさっき決まった風。モチロン一般的にいうサイッキックだって含まれまくり！　心に浮かんだいなせなアイツやカワEあの子を送っちまえ!!　（げっつ☆先生）

アフログレースケール。

世間はまさに夏三昧、冷房の効いたゲーセンに季節ならではの日常が溢れる時期です。当「グレスケ」はそんなアーケードな日常を描いた投稿を、珠玉のモノクロイラスト作品ともどもご紹介してまいります。



（富山県　Kさん）

詩的にスタート ゲーセン夏模様

風薫る5月も半ばを過ぎますと、大阪では各店舗に配備されている冷房施設が順次稼働を開始するわけですが（もっと早いかな）。

古参兵の吐き出す、カビ臭とタバコ臭が絶妙にブレンドされた冷気を鼻で感じ取った時、まさに、「夏、来たれり」……。

そういった風情のお店もまだまだ結構健在で、実に頼もしく思えた、初夏の浪花散策でございました。

ただ、あまりにも冷房が効いていると、プレイ中にもかかわらず思わずコンパネから手を離し、両手の平で腿や腕をさすって暖を取ろうとするのは私だけ……ではないはずだ。

（大阪府　赤冬歩君）

☆今月は少々ポエムな感じの作品からスタートです。あの湿った感のある薫り、嫌というほど肌に染み渡る冷気は、まさにザ・ゲーセン冷房といったあんばいですよねぇ……。

暑い時期にこそゲーセン散策。新作を探すついでに、徒然なるままに新たな風景を探すのもオツですよ。

『QMA』課外授業 全国対戦に学ぶ

最近、『クイズマジックアカデミーⅣ』のプレイに関して思うことがあります。「QMAは一人でプレイするべきか否か」、ということです。

いや、もちろん対戦クイズゲームなんですから、一人でやらないと公平じゃないし、それこそ厳密にいえばカンニングにもなりかねませんよね（汗）。でも、だからといって複数人でプレイすることが悪いとか、そういう風にも思えないんです。

実際、僕も友達が横に居る状態でよくプレイしています。このプレイスタイルって、「一人で勝ち抜いてこそ！」という信念のプレイヤーさんにとっては、失礼なやり方になってしまうのでは、と思ったんです。僕の身近に居る、一人で勝ち抜きたいという想いのプレイヤーにも「それはズリィよ」と言われました。

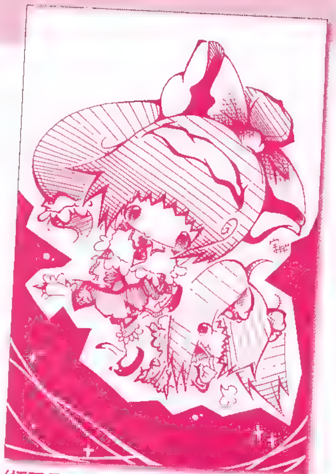
ですけど、仲間とやるゲームってすごく盛り上がれて楽しいし、考えるクイズゲームだとなおさら楽しくなるんです。『QMA』は対戦クイズであると同時にアミューズメント性を持ったゲームで、それはゲーセンのゲームであればすべて同じだと思います。

そうした楽しみを忘れないで、どんなプレイスタイルも尊重していけたら……と思う今日このごろです。

（神奈川県　キサト君）

☆相手が見えない全国対戦では気付きにくいですが、たしかに公平とはいえませんよね。しかし皆で盛り上がるあの楽しみも捨てがたい……。

皆さんは、どう考えますか？



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆話題沸騰、『オトメディウス』！
フリルは乙女のステータスなのです。



（岐阜県　あばら君）
Ⓗ 今月のグラマニ代表、アサギ嬢。
軍も一人で滅ぼすし、眼鏡界最強確定か!?

久しぶりの投稿になります。埼玉から岩手県に移り仕事をしていましたが、会社の都合で、現在は栃木県に居ます。

折角岩手で親しくなった友人と会えるのは、東北の実家に帰った時ぐらいで、年に数回しかありません。メールでのやり取りだけでは、なにか空しいものがあります。

しかし最近は、こんな方法でも友人と出会うことができています。

僕が岩手に居る時に始めた『QMAⅢ』。かなり面白く、『QMAⅣ』もプレイしています。そこでたまに友人とマッチングするのですが、姿は見えないけれども、一緒にゲーセンで遊んでいるような感覚になれるのです。昔のことを思い出してしまい、ちょっと涙ぐむこともあります。タイピング系の問題が出たら、必ず声をかけています（状況にもよりますが……）。

出会う確率は低いのですが、プレイする直前に、メールで連絡してマッチングできる確率を上げています。マッチングできた時に限って、調子が悪かったり正解率が低い問題しか出ないんですけどね。

それに、『QMA』を通じて新しい友人もできました。

僕のことを覚えている人が居て、自分のことをブログ検索してみたらヒットして、コメントを返してみたら返ってきてそれ以来、僕のHPや彼のブログでもコミュニケーションを取ったりしています。またマッチングできるといいなぁ……。

ネットワーク系のゲームが増えてきたことにより、さまざまな人と出会い、コミュの場も増えてきたと思います。店舗内でのネットワークではコミュも限られてしまいますが、店舗間がつながるとコミュのネットワークも広がり、人とのつながりがこんなにも広がるんですね。

これからも、これら人とのつながりを大切にしていきたいと思います。

（栃木県　NI君）

☆以前地元を就職で離れたときの投稿をいただいた、NI君の続報投稿です。全国ネットワークの普及は、確実にゲームセンターに新たな人の輪を生み出してくれているようですね。

一昔前はゲーセンノートや、勇気を出しての直接の会話でしか知り合えなかったゲーマー同士。今後の新作にさらなるコミュ拡大の要素が増えるよう、期待も高まるばかりです。



（宮城県　さるすべり君）
☆夏ホラーが入ったナコルル嬢。
地球温暖化にお怒りですかっ（汗）。



（新潟県　左十さん）
☆夏休みといえば学生バイト!?
伐君の勤務態度は多分最良かと。

忘れたころにイロ付く国 イロモノ合衆国

イロモノキャラに光を、別名さらし首と話題の当方。今回は力作一点で勝負!?



（埼玉県　にしきさん）A
Ⓗ「250bpm」と「in the Sky」。
[illegible]けで……迫力が違うッ。

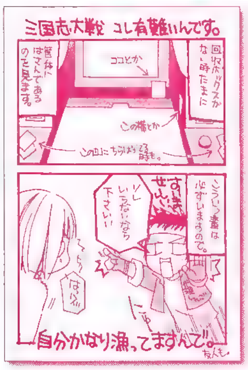
A・Fro回覧板 科学って偉大たよね……などと突然科学信奉者チックな発言をしてみた小生ちくわですが、「二つ巴バトル」で今回は「科学」を担当することとなりました。ロボやクローン、人工生命など科学の力で生まれたキャラや、その生みの親である科学者キャラたちの競演で誌面を埋め尽くしましょう！　つーか正直もうツィーランホーズみたいな罰ゲームは嫌じゃー!!（本音）



（神奈川県　霧神灰さん）
☆不意にやりたくなる格ゲーの代表格？『セイヴァー』の魅力はまだまだ尽きず！



（富山県　流火季月さん）
☆この二人、『6』では大金星なるか⁉三島財閥の行く末にも要注目です。



（愛知県　京也さん）
☆カードゲームの風物詩的光景。出ない勢力とかありますよね（汗）。

その気合いや良し！ 闘劇予選奮戦記

4月21日、闘劇'07予選に参加してきました！

参加タイトルは『アルカナハート』。バージョンアップ版である『FULL！』なら、「きっとほかの人もまだ慣れてない！」と思ったりもしちゃってたら……甘かった。皆さんとっくに新バージョンに順応なさってました。

開始までの練習でも一度も白星を取れず、だんだんとミジメな気分になる私。しかもたった一人女の私。あきらかに浮きまくり。しかし！ここで逃げたら女がすたるというもの‼「私が女にもできるってことを見せつけてやるんだ！」と妙な使命感（？）に燃え、あきらめずコインを投入……おっと、別の方とニアミスしてしまいました。私は「どうぞ」と順番を譲りましたが、その方は快く譲ってくださいました。さらにその後も、別の方に順番を譲ってあげたら、「次はこの人だから……」とギャラリーの皆さんが言って、私を優先してくださったのです。皆さんの紳士的な態度に、どことなくホッとしたりもしました（笑）。

結果は、予想通り散々で結局「男どもをギッタギタ」（No.083より）にはできなかったけど、実際楽しかったし、チャレンジ精神がわいてくるのが分かりました。たとえ負けてもいい。出られるだけでもすごく価値のある経験になる。そんなことを改めて感じた一日でした。

（茨城県　葵"平仮名で"レイラさん）

☆大会の際には古き良き伝統か、礼儀正しい人が多くて助かりますね。紳士的態度には紳士的態度を、そして真剣勝負には真剣勝負をというのが昨今の大会模様。対戦の場にもはや男女の違いなど無し⁉



（神奈川県　いぬぬいさん）
☆よくある相当ショックな瞬間
りッ、リハビリよ即特訓よッ！

闘劇'07の星狩での『アルカナハート』予選の日に、こともあろうに熱を出してしまい、自宅で療養。残念なことに、参戦は見送りとなってしまいました。

多分一回戦敗退だったとは思うのですが、予選に出られなかったことが涙が出るほど悔しかったです。ずっと練習してきて、かなり技も覚えたのに……。もう一つ出るつもりの『MBAC』の予選は、このような形で不参加にならないよう気を付けます。皆さんも体調管理は大事ですよ！

もしこの投稿が載ってたら、そのころには『MBAC』の予選も終わってしまっているのですね。『MBAC』はタッグなので、足を引っ張ってしまわないかととても心配です。とりあえずがんばりまっス！

私はこの体験から学びました。
「勝つことに意義があるんじゃない。挑戦することに意義がある！」

（大阪府　ほおずきグミさん）

☆先の葵レイラさんの投稿でも同じく感じましたが、対戦における勝ちはあくまで結果、あくまで研鑽への報酬であると痛感しました。格ゲーの意義は、やはりまずはプレイし、対戦や大会の世界に飛び込み、それを楽しむことにこそあるかと！

大会の素晴らしき空気、決勝が夏休み開催の今年はより多くの方に、闘劇で実体験していただきたい！



（長野県　まっきーさん）
☆緑の妖炎、胡蝶に……迫る？
キャラ付けは強行で、これぞアフロ流。

BF団の日常 父とワトソンと

6月某日、家族でゲーセンに行った際、初めて『バトルファンタジア』をプレイしました！

キャラはフェイス様を選択。荒野のバズーカをブッ放すぞー‼　と意気込んでいましたが……自分の予習不足を痛感しました。システム全然分からない……。

結局、バズーカは一発も出せませんでした。それどころか必殺技もろくに出せず、5戦目のワトソンに敗北。

そしてその帰り道。

父「お前がやってたゲーム、面白い技ばっかだったな」
自「うん」
父「あと、あのケツ出したウサギ」
自「……うん？　ああ……うん」

ワトソンのことだそうです。てか、お尻出てましたっけ、彼？

今度プレイする時は、ケツ出……じゃなく、ワトソンを倒せるといいなと思いました。

つか、父親が見ている時にアシュレー戦じゃなくてよかったです（笑）。

（神奈川県　ガイアーズゆっくさん）

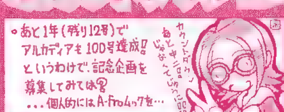
☆むぅ、たしかにズボンの類は履いておりませんが……（まじまじと検証中）露出の価値観は、世代ごとに違うものと納得いたしましょう。

お父さまがアシュレー対ワトソンの模様を見たら、どんな感想を持たれるのか実は気になりますが、平和な家庭のためには避けた方がいい気もしますね（笑）。



（東京都　大沼由実さん）
☆リーリンナイツ、アーケードに再臨。
お嬢のスカートの中から目を離すな‼（何）

ついにカウントダウン⁉ No.100記念 A-Fro百鬼祭（激仮）企画募集開始‼



（群馬県　NAGA君）

上のNAGA君の投稿以外にも数多く「あと一年でアルカディアもNo.100」とのご指摘をいただきました。そこで今月より長期に渡り、No.100でA-Froで開催する特別企画案を募集させていただきます！　詳しくは下の回覧板にて‼

A・Fro回覧板　皆さまのご愛顧に支えられ、いよいよ100号カウントダウンに入ったアルカディア。A-Fro百鬼祭（もっとステキな名前もヨロシク）では、10円も「すわ大金」と騒ぐ小市民思考のアフロズでは思いつかないような、A-Froならではの超企画を開催したいのです!!　長期に渡り、随時寄せられた企画を紹介しつつ募集を続けていく予定ですので、じっくり腰を据えてご協力ください！



（三重県　睦月那弥さん）
Ⓗいつでもバンビな鹿の子さん。
清楚な姿勢でも元気が溢れてます！



（千葉県　LINEARさん）
☆夏、ニデラ、すなわち夏天！
次のフィギュア化の有力候補かッ!?

テーマ文章投稿
スコアネームはどう付ける？

[illegible]

スコアネームの由来ですが、その時ハマっているものを合体させることが多いです。今なら、『ら○☆すた』＋『犬福』で"もってけ！　○○福"とか。ただ、この付け方は風化しやすいのが玉に瑕です。
（石川県　二代目SBI君）
☆『VF』シリーズのリングネームなどでは、時事ネタ・時期ネタをよく見ますね。ただし元ネタを知らない人には意図が通じにくいのも然り。

スコアネームはゴロがよくて、カッコよいものを使います。
『連ザ』のネームエントリーとかには、電子辞書並みの機能がほしいところですね。
（岡山県　ディスイズクール君）
☆こちらは変わってオリジナル派。カッコいいスコアネームを思いついた時のそう快感は、ワンコインクリアの感動にも並ぶでしょ！

フルネームを使えるゲームでは、ファミコン版ゲーム『ケルナグール』の主人公名の一つを10年以上使っています。
3文字の場合は、そのキャラ名の子音を並べると「LKMN」になるので、余った最後のNを取り払って「LKM」にしています。
（秋田県　LKM君）
☆こちらは思い出のゲームから引用派。ゲームのキャラ名などは、スコアネームのみならず投稿時のペンネームに取り入れている方も多いですね。

私がゲーム上で使う名前はこの投稿と同じ「Mr.マリンブルー」です。私らしい名前をと考えた時に「青色が好き」というプロフィールを人物像にしたら？　と考えてみた結果、生まれた名前です。
ゲームでのエントリーネーム＝私の分身であると同時に、私自身でもあるので、名前そのものが私のアイデンティティですね。ゲームでどんなに無様な成績を出してしまっても、絶対に自分の名前を付けたデータは消したり作り直したりしないのが私のこだわりです。
（東京都　Mr.マリンブルー君）
☆こだわりのあるスコアネームを持つことは、ゲームに本腰を入れる第一歩にもなるようですね。皆さんもやる気をかき立てるこだわりのネームで、さらに良きゲーセンライフを送ってみては？　勝率とかも上がっちゃうかも!?



（熊本県　つむじかなと君）
☆元投稿者として、激・共感。
不意に思い浮かぶんですよね～。

MMT 無理難題無解決マーケット

初の投稿者会議、三つ巴、100号企画など、企画の大波で揺れるA-Froで唯一不変のマッハ泥船。そんなアンケート投稿空間「MMT」は今月も、見切り発車という前からすでにアクセル全開なワケで。

絶望したっ！　[illegible]が「ストライダー飛竜」イラストが無いことに絶望したッー！
（北海道　紅一色で役満君）
[illegible]

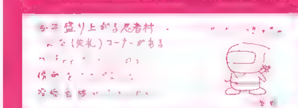
メ[illegible]ができなくてゲームに集中できない時は、どーすればいいんだー!!
（富山県　リンネ一握りさん）
[illegible]

カードの段位を認めてくれる会社無いかな――（泣）
（奈良県　そと君）
[illegible]

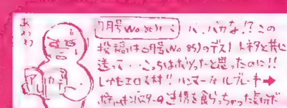
バンドを始めました。[illegible]らって、音ゲーがうまくなるワケじゃないけど。
（群馬県　ツツジ君）
[illegible]

『**湾**岸ミッドナイト』の車って、もはや車でないような気が。820馬力ってどんなんだぁ～!!
（富山県　湾道ミッドナイト君）
[illegible]

生活費とゲーセン代、どっちを優先すべきでしょう？（泣）
今月もギリギリです。
（千葉県　まぁ君）
[illegible]



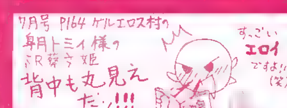
（大阪府　作左君）



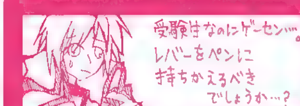
（岩手県　きのえとら君）



（広島県　温井川天祐さん）



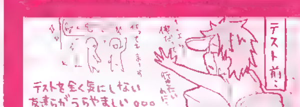
（大阪府　[illegible]さん）



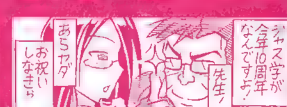
（岩手県　yui君）



（新潟県　佐倉"バンビーノ"信士君）



（福岡県　[illegible]さん）



（東京都　良月「気付くの遅い」君）



（島根県　そぼろビシャモン君）



（岩手県　Kita君）

A・Fro回覧板　スコアネームについての多数の投稿、ありがとうございました！　なお、その前の月に募集した「慰めセリフ」につきましては、投稿が劇的に少・・ない、いや同月募集の「SG闘将」に目がいってただけだよね!?（汗）　というワケで気を取り直して、今回募集する文章投稿テーマは「今なら笑えるゲーセン失敗談・事件談」。後世に同じ過ちが繰り返されぬよう、赤っ恥をここで笑い話に転化してみては!?

アルカディア大瀑布

カポエラといえばリチャードマイヤのテーマに合わせて、「ハムラビスボルマルンメーラー、ハーエポヤー」と無理やり耳コピしていたあなたにも等しく夏は来るって寸法だと信じていたいのがここ大瀑布。



（福岡県　おへやわけしあた君）

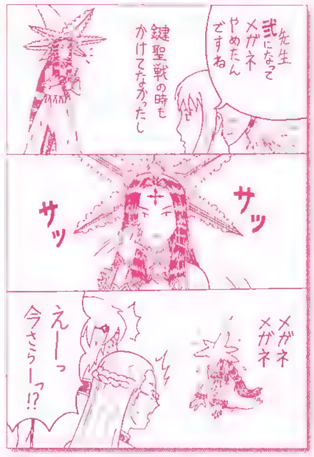
A-Fro漫画道場

コミックアルカディアの創刊を願ってやまない若人たちが、日々切磋琢磨するのが漫画道場かというとそうでもない！　それでもアーケードゲーム漫画が豊富に読めるのはここぐらい。



（茨城県　山キョー君）

☆白くないフンドシなど、フンドシにあらずと声高に！



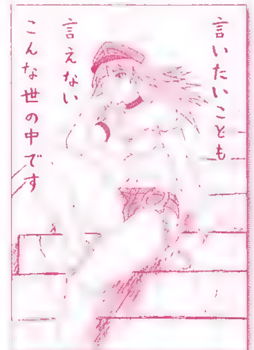
（熊本県　エレ金哲君）

☆かような場合は大抵が、頭の上に乗っているので怒るでしかし！



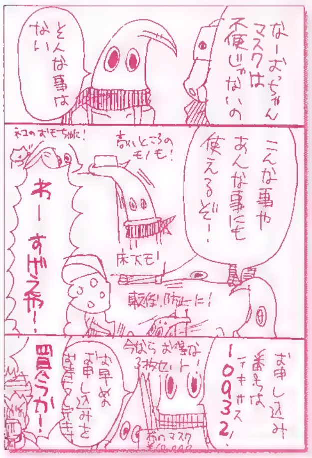
（東京都　（金）ク5 9a QQQ君）

☆ちょいとシケてみただけでもこの大打撃！　おそろしっこ。



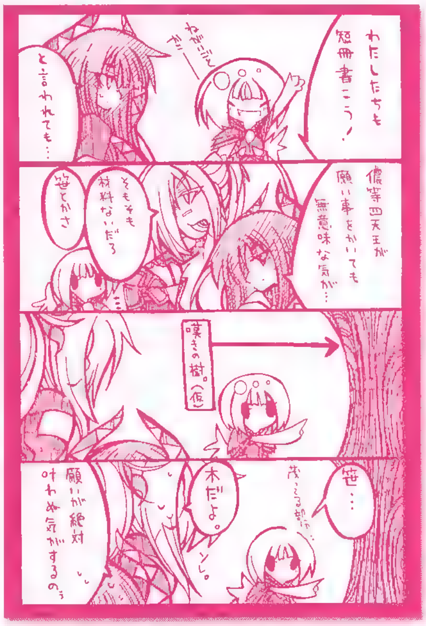
（京都府　蒼い疾風君）

Ⓗ気付くまでに90フレは必要。なぜ今コレなのか!?　ホイズーン。



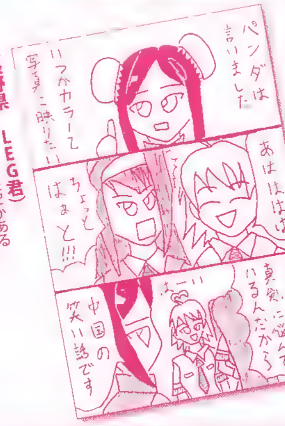
（東京都　百地羊作さん）

☆それでいてお値段据え置き、何だって!?　わーすげぇや！



（静岡県　桜井ハズキさん）

地域によって8月に七夕があるというプチ情報を交えつつも、嘆きの笹に嘆きお願いをしちゃってよ！



（長野県　LEG君）

中国には四千年の歴史がある分、悩みも多いお年ごろへれーので。



（東京都　STS!君）

☆これからの季節、バックの中に煮立った鍋焼きうとんは欠かせないわけですよ！



（新潟県　佐倉信士君）

☆こわいよーう、こわいよーう。超能力は160ページの欄外を読んでちょ！

プチ ガーデンローズ



（山形県　出海左京さん）

☆これがオレとお前の純愛ロマンス……。

弟分のフンドシ部に押され気味感の否めないガデロズだけど、ぶっちゃけどっちでも変わらない気がするのは気のせいなんだってば！　そんなこんなの縮小運営!!

A・Fro回覧板　ここにきてみんなに、とってもげんなりなお知らせが……。今月の残り香もどうにかやり過ごすことに成功した、今年の「シケギャグ闘劇'07」。だのに次号で早くもその結果発表がある始末ッ!!　この悪夢のような出来事に、アフロの品位が急降下爆撃隊たとか何とか"?　しかし我に妙案アリアリー！　少し遅めな肝ためし感覚で、来月もやり過ごすのはどんからね?

ブリセル大作戦

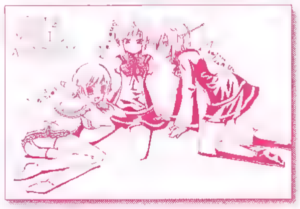
屈強な男キャラを女の子化させてニヤピクダラじゅるするのがここなのかと問われれば、わりとそうだと答えざるを得ないのがこのコーナーなのかも知れねえです！ それでいて競争率が高めなんだから、なんて恐ろしい子たちなのッ!?



（北海道　砂丘の虎君）
☆こ、このボリューム感っ！
半分ぐらい、エロス村かもかも？



（東京都　鷺ノ宮洵@3日目ですよ。さん）
Ⓗもし続編が出たら、こんな妹キャラを！もしくは全キャラ女性化で。バズウも！



（東京都　蒼龍せりなさん）
Ⓗセリオスちゃんが大集合っ！
CPUもまとめてセリオスちゃん！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆ツンデレと小悪魔で磐石の態勢!?
そして葉書裏には、とーがいちゃん。

TOKIMEKI血縁 キョーダイ部

ブラザーシスター寄っといで！ 気になるキョーダイの夢空間は、炎天下だってなんのそのだった!!



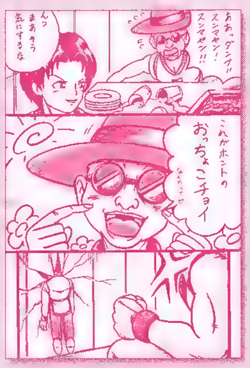
（東京都　采姫炬さん）
☆なるへそ！ 兄ちゃんは弟が大切だけど、決して好きではないのだネ！ ぐむー。

残り香小決戦 シケギャグ闘劇'07

先月号で無事幕を下ろしたハズのシケ闘は、残暑のキビシー今月号にもその残り香を漂わせて涼しげな空間をプロデュース。



（埼玉県　「恩田さんにときめきオンライン」でばいそ君）
Ⓗやっぱコーディネイトはこーでねいと！ などと歴史の深〜い、味わいSGでもひとつ。



（愛知県　御影道行君）
☆シケギャクさえ放たなければ許されたのに。もう、ホントにおっちょこチョイさんっ！



（神奈川県　ヤサ〜サ君）
☆なんで今、トリオ・ザ・パンチなのか!? と、何食わぬ顔でヤンガーたちにタイトル説明。



（青森県　陸さん）
☆絶妙なトーン使いで、バッチリ雰囲気出てますぜっ！

アーケードゲームのネタならどんと来い！ 優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい。比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本線！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！ 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！ JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（東京都　上原キノ君）

次々号10月号の締め切りは……8月16日（木）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください。
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！ A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください。
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

同人誌の夏、日本の夏!



いよいよ夏コミも間近に迫ってまいりました。おサイフの準備はOK？　休みは取った？　鼻毛は切った？　釣り銭は準備した？　サークル参加の方も一般参加の方も、完全燃焼できるよう、でも熱暴走はしないよう気を付けて、存分に楽しんできてくださいね!

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キハンヌ（メイド）
文：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ



のんびりふんわり冒険の日々を記した4コマ集

ギャグ　4コマ

Quest of D 冒険日和

狂戦士組合

B5判　32P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替＋80円切手
〒458-0801　愛知県名古屋市緑区鳴海町字山下71-8
田中絵里



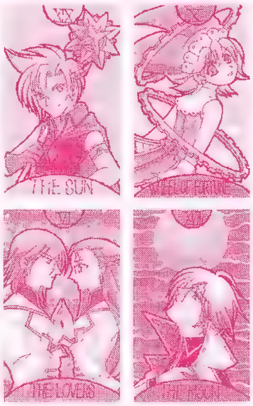
4コマ＆1Pショート集。九人の自キャラたちに1Pずつ紹介ページを設けており、『D』に詳しくなくてもほのぼのファンタジーギャグとして楽しめます。コピー誌なりの工夫をこらした装丁もすてき！

アヴァロンの鍵

AVALON TAROT CARD

101064（テントウムシ）

研究　イラスト



A5判　20P　コピー　表紙1色
500円分為替＋切手200円＋宛名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16
パナハイツ綿引202
須永方　LADYBIRD

制作者より：
タロットカードの占い方などを書いた[illegible]。カードは全てラミネート加工してあります。





アヴァロンのキャラをあしらった22枚のカラフルなタロットカード付き、というよりはカードがメイン？　本はカードの意味と占い方のみのシンプルな内容です。

アヴァロンの鍵

ALICIA in WONDERLAND

開店休業

ギャグ　男×男



B5判　16P　コピー　表紙2色
400円分無記名小為替（送料込）
〒370-0403　群馬県太田市岩松町702-2
中里昌子（open@ftte.net）

制作者より：
「ALICE」と「ALICIA」のネ[illegible]で作ったメグノシュ本です!!





アリューシャがアリス、ダグリスが白ウサギに扮してほんわかイチャイチャする、それ以上でも以下でもない短編を2本収録。照れ顔のアリューシャがお好きな方に。

伝言板 [illegible]

★格ゲー友募集！

KOF、ギルティ、アルカナetc、とにかく格ゲー好きの方、文通&イラ交しましょう！　近隣の方は対戦もぜひ！　年齢不問ですが女性のみです。初回80円切手同封でよろしくお願いします。
〒312-0011　茨城県ひたちなか市[illegible]
3347-83　[illegible]

伝言板では個人主催イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します（文章投稿のみ）。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

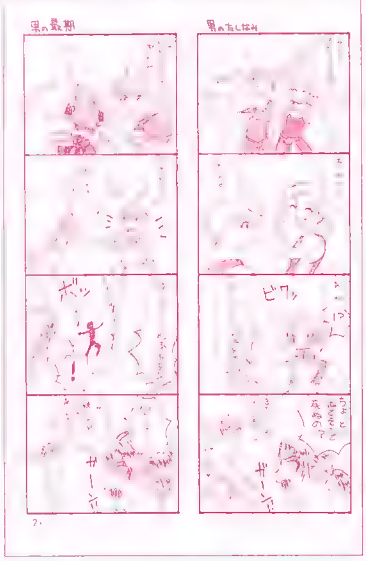
ベースはゲームパロディを中心にしたコミックです。[illegible]も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略：記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究：[illegible]や研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど[illegible]使用します。
■男×男／[illegible]：同性同士の[illegible]作品が含まれていることを示しています。ただし[illegible]性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁：未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ：ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス：シリアスな内容を含むことを示しています。
■イラスト：イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ：4コマ集、あるいは[illegible]ることを示しています。
■小説：小説本、あるいは[illegible]ることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意■

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたまま[illegible]も記入していない小為替です。◎あて名シールとは市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2ヶ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室
もんぎゃ　-っ！　はぁはぁ、なんだか先月のキレた姿が一部でご好評いただいたようで、お見苦しい姿をお見せしました。引き続き今月も人付き合いの話になってしまいましたが、世の中にはいろんな人がいます。常識の無い人や自分だけの常識を信じ込んでる人……。たまには「自分のやってることは、ひょっとして迷惑かも？」と省みる心の余裕を持ってみてくださいね。





サムライスピリッツシリーズ

ナコ一色？

雪の宿

ギャグ



B5判　24P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替（本代、送料込）
〒813-0035　福岡県福岡市東区松崎二丁目11-1-105
長谷川方「雪の宿・通販」係



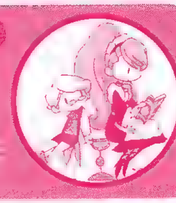


1〜2pショートマンガ集。ネタの練り込みがやや足りない感じもしますが、腹黒い黄ナコや壊れかけのガルフォードなどの描き方には勢いがありますわね。

■ゲーパロ誌投稿規定

夏コミ直前　人間関係企画

コミケでの 円滑な人間関係とは？



そこに集う思いは16万！

レン「コミケでの、他の人との距離の取り方って難しいですよねえ」

ハーネス「そうですわね。特に夏コミは汗ばんだ他人と押しくらまんじゅうにならざるをえない場合が多くて。カーディガンとかワイシャツとか、薄めの長袖を持っていくと、他人と肌が触れ合うのを避けられて快適ですわよ。会場内に入ると、結構冷房が効いていますしね」

レン「なるほど……って、そうじゃなくて！　人間関係の問題です。同人誌を読んでいると、作者さんとは面識が無いのに友達みたいな気分になっちゃうこともありますよね。でもそれだけで実際に会った時に馴れ馴れしくするのは勘違いっぽいし。作者さん側も『何も言わずに買っていく人ばっかり』というのは少し寂しい、みたいな人もいるみたいですし。かといって何十分もスペースの前で立ち話、っていうのは迷惑だろうし……」

ハーネス「まあ、お祭りの場ですから羽目を外しやすいというのもありますけどね」

レン「不思議ですよね、同好の士が集まるはずなのに、心が一つにならないなんて……」

ハーネス「……前回の冬コミの入場者数を知っていますか？　1日目13万人、2日目15万人、3日目16万人です。ちなみに東京都港区・文京区・荒川区がそれぞれ人口約18万人前後、立川市や三鷹市が約17万人前後。東京23区26市中、2区17市は人口が16万人以下です（H19.1現在）」

レン「……ええっ！　コミケ1日の入場者って、市とか区、丸ごとよりも多いんですか！」

ハーネス「それだけ数の人間の心が、そうそう一つになるわけがないですわ」

他者に許容されたければ他者を許容しよう

ハーネス「やおいの受け・攻めについては以前、説明しましたよね」

レン「×の前が攻めで男性側の立場、×の後が受けで女性側の立場、でしたよね。」

ハーネス「やおいはキャラクター間の人間関係や情緒を重視する傾向があります。同じジャンル・同じキャラを扱っているのに、A×BとB×Aの意味は全然違ってしまうのですわ」

レン「へー。興味があまり無い人から見ると、同じようにしか思えない気もしますが」

ハーネス「でもやおい系同人作家やファンにとっては大問題。ひどいときにはA×B派とB×A派が険悪な仲になる、ということすら起こりますわ。やおいに限らず、ほんのちょっとした違いが重要になってくるのが同人誌の世界。そして世界最大の同人誌即売会であるコミケットには、本当にさまざまな趣味・嗜好・考え方の人が集まって来るんです。呉越同舟どころか、魏・呉・蜀の三国の将軍や、武田と上杉、勤王派と佐幕派が同じ会場にいるようなものです！」

レン「たとえが分かるような分からないような……」

ハーネス「ただ、その多様性が許されているのもコミケの特徴。参加者には他者に対する遠慮と、他者を許容する心を同時に持ち合わせてほしいですわね」

レン「だからこそ逆に、自分と同じ趣味・傾向の人とはより強く結びつきたい、と思ってしまうのかも知れませんね。実際、作者と読者って『友達』になれるんでしょうか？」

ハーネス「なんて超ケースバイケースな質問を！　同人作家さんも『読者とは絶対、友達にならない』というスタンスの方から『コミケには友達を作りに来ている、同人誌もコミュニケーションの手段』という方までさまざまです。『友達には同人誌はプレゼントする』という方もいれば、『友達なんだからちゃんとお金出して買ってくれ』という方もいますしね。その辺は正直、『空気を読め』としか言えませんわよ」



レン「でも、暑そうですよ、夏コミの空気」

ハーネス「その暑さで判断をミスらないよう、お気をつけあそばせ」

ヤツらは設定もダイナマイトだZE！

ダイナマイト刑事（DEKA）™EX

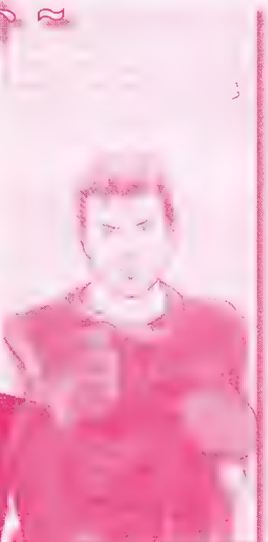
そろそろ各地のゲームセンターにお目見えするような気がする『ダイナマイト刑事EX』。アルカディア編集部が今夏、最も注目している（いろいろな意味で）本タイトルの設定資料を、我々がやらずにだれがやる！（※各キャラクターのコメントは編集部の妄想です。）

～アジアンダイナマイト～

ブルーノ

宿敵、ウルフ・ホンゴウとバトルを繰り広げるダイナマイトガイ。一応、本職は刑事だったはず（うろ覚え）なので、警官風の衣装がいっぱい用意されてました。なぜか、ムエタイチャンプとかもいますが。





チョイワル

ちょっと昔に流行ってたし、ブルーノも当時の最先端を導入！　結構普通に居そうな感じでつまらないので没。

ブルーノ（仕事中）

一応、刑事（ｒｙ　結構普通に見えちゃうのは、衣装のせいですか？



格闘技始めました

やっぱり刑事は格闘技もできなくちゃね。ってことで、とりあえずムエタイ。やっぱり最強の格闘技はムエタイでしょ。

間違った認識のアジア風ビル群

某ハリウッドで制作された、アジアが出てくる映画に出てきそうなビル群。ビルの上に五重塔らしきものを置くという、安直さがステキ。





夕日をバックに栄える高層ビル。やっぱり最上階にはアジア風の建築物。これぞ和洋折衷ってやつですな。



かろうじて普通のビルが登場。近未来なんでしょうか？　コレなら、ウルフ・ホンゴウの格好も（自主規制）。



キャロライン

ブルーノのパートナーを務める女性。大統領の娘もキャロラインという名前だったけど、関係あるのかかどうかは不明。

没デザイン　その1

肌の露出が多いキャロラインのデザイン。初期イラストは結構、真面目な路線のコスプレが多かった!?





没デザイン　その2

仮面舞踏会っぽい感じ。胸元の開き具合とかを見ると、キャロラインはセクシー担当だったらしい。

純和風巫女（ホリは深い）

やっぱり、萌には巫女ははずせないよね。ってことで、巫女。ホリの深さはご愛敬ってことでひとつ。





どこかで見たチャイナ娘

キャハハハ、やったー！　とか言いそうなチャイナ娘。いろいろ問題がありそうなので没に！



ムエタイ始めました

刑事開発チームは、ムエタイにでもはまっていたのか!?
ブルーノに続き、ムエタイ選手が登場。





ザ・デイドリーム

忠実に作られたザ・デイドリーム。こんなやつに倒されること自体夢であってほしい（ホンゴウ談）。



ジェニファー・ジェニュイン

初期デザインをみるところ、マッチョな女性というイメージが見受けられるジェニファー、今はもう、その面影もない。

ブートキャンプインストラクター（仮）

今、日本最先端のダイエットプログラムといえばコレ。
刑事でも最先端を取り入れています。

近未来風ブートキャ（略）

ちょっと近未来風にしてみました。インカムを着けているから、インストラクターっぽいよねって思っただけだったり。





ジュラシック・アマゾネス（仮）

ハッスルマッチョが二倍、二倍！　幼いころにジャングルに取り残されたジェニファーは、たくましく育っていたのだったッ!!





マントラ・マンダラ没デザイン

ジェニファーがコスプレするマントラ・マンダラの没デザインと思われる。



軍人三人衆（毛深い）

軍人＋サングラス＋毛深い。萌に目覚めたかと思ったら、やっぱり刑事は刑事でした。



真のラスボス!?

老かいな笑顔を浮かべるおばあちゃん。セミオート洗剤の威力は絶大！

ザコ敵のデザインも紹介!!

ついに萌に目覚めた刑事。大統領の娘も当社比で萌度150%アップ！　と、思いきや、基本的に濃いザコばかりでした。



ツンデレメイド

これか刑事の最終兵器！　オムライスにケチャップで、何を書いてくれるかはお金次第

ガソオタ

刑事ワールドで大人気のガソゲム。最近のシリーズは賛否両論。

祭といえば!?

日本男児たるもの、祭には一張羅で出たいもの。コレが祭のあり方です。

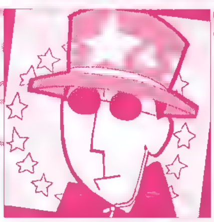
猛者通信 ドス龍

DOS19本目 クイズモサックアカデミー

やっぱ盾が無いとオワッティール政策なのは、『GCB』や『GNO2』を見てもお分かりの通りだが、それを如実に体現していたのが300であり、両手持ち剣は生存率が低そうだなぁとの結論に達した。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

登場人物とか



まさ　タチベソの魔力に取りつかれ、霊剣を新調して大冒険を育むヒッチハイカー。ホンネはとりあえず15カ所ぐらい欲しいメモリー。



ケソ　ぶっちゃけ、現在の日本には年金いくら残ってるのか？　だれか知っている人が居たら、猛者通まで教えるといいだろう。



ブニョ　ズバリ今年のベストゲームは『ダイナマイト刑事EX』ですよ！　とネタ抜きで絶賛する担当編集。二代目デカ山長介襲名の日も近い。

EPISODE：01

俺は大好き宇宙塾

men's kingdom

まさ　突然だが、我は銀河有数のクイズっ子だということを知っておるかね君。

ケソ　いんや、実に初耳な気がしますが……。

まさ　TVでクイズ番組を見るや否や、画面に向かって大声でアンサーしてしまうのはもちろんのこと、暇さえあればクイズ問題を考えて、手帳に書きとめ、ティール毎日さね。

ケソ　クイズといやぁ、最近はアーケードでも隆盛っすよね。金字塔の『QMA』をはじめとして、セガの『アンサー×アンサー』、『ザク・伊豆小』などなど結構な数のクイズゲームがゲーセンをにぎわせてますが。

まさ　最後のタイトルはどう考えても読みまちがい、エティールような気がしないでもないがね。

ブニョ　ちょっと見渡すだけで気付くけどさ、クイズゲームっていうジャンルは常に新作が出てるんだよね。

ケソ　90年初頭に『カプコンワールド』が出てからというものの、常に手を変え品を変え、ゲーセンに新作が供Qされてますね。

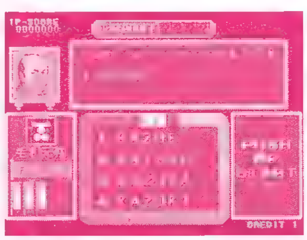
まさ　『カプコンワールド』で思い出したがね、『2』の方はそれこそ血尿が出るまで答えまくったこの昔日。ちなみに、我の得意ジャンルは「落語」と「どうぶつ」だったさね。

ケソ　e－⁉　何でそんなズ☆マイナーなジャンルを得意としてたんですか？

まさ　笑点は毎週見ておるし（本当）、動物は生来好きだしな。なにより、何故かこの2ジャンルだけ問題数が少なかった気がするのじゃよフェフェフェ。

ブニョ　そうだったんですか？

まさ　どうでもいいが、『カプワー2』はやたら『ドラクエ』と『人生ゲームDX』の問題が多かった気がするな。



カプコンのクイズゲーは長く遊べるところが高インカムの秘訣だったと賢者は述べていた。
©1991 CAPCOM

ブニョ　でも、昔のクイズゲームは「覚えてしまえば終わり」という宿命があったよね。今はネット通信で新しい問題がどんどん供給されているけど。

ケソ　確かに、やり込んで覚えてしまえば消費完了……的な側面はありましたかもしれませんなきこと。

まさ　覚えゲーどころか某タイトルに至っては、電源パターンが存在していたさなあ。シンクロ連射を使って「シャッハ、ハイ！」と即答していく様は、クイズというよりシューティングゲームだったさな。

ケソ　問題と正解の場所が全部分かってるんで、最初に理論点が出ちゃうのか。

まさ　そういうこともあってか、クイズの問題を覚えてしまった後も、何らかの楽しめる要素を盛り込もうと各社苦労していたな。恋愛アドベンチャー要素を持った『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』や、アイドルを育成する『きらめきスターロード』、子ゼルを育つる『子育てクイズマイエンジェル』などなど。

ケソ　はうぁ！

ブニョ　いきなりどうしたの？

ケソ　……俺たちはとんでもない思い違いをしていたのかもしれない！

まさ　な、何だって⁉　それはどういうことだケバヤシ⁉

ケソ　アイマスの原型となったのは『クイズカラフルハイスクール』……クイズでアイドル育成といえば『きらめきスターロード』……クイズとアイドルといえば『ゆうゆのクイズでGO! GO!』……つまり、『アイマス』のスタート地点は『チャイルズクエスト』じゃなくて『ゆGO!』だったんだよ‼　地球は滅亡する！

ブニョ　しないから。

EPISODE：02

浮かれ気分でロケンロー

Child who makes a noise

ブニョ　何となく話に乗ってしまったけど、何で急に「クイズ」の話をしてたの？

まさ　よくぞ聞いてくれた。この号が発売されるのは7月末。季節は夏休みのまっただ中さね。

ケソ　さうですね。

まさ　きっと世の中の小ゼルは浮かれまくって、昼間はゲーム一択ハイパーン、な日々を送っていると思われる。

ブニョ　外でスポーツしたり遊んだりしてる子供もいると思いますよ。

ケソ　ボキの場合はゲセ→家ゲーのコンボでしたNE。

ブニョ　キミには聞いてません。

まさ　そこでだ！　これを読んでいる小ゼルに勉強を促す意味も含めて、猛者通信から宿題を出してみようと思うのだがいかがかね⁉

ブニョ　それが右のクイズですか。

ケソ　これが答えられればアーケード業界は制覇したも同然！　飛びきりホットでナウな問題を取りそろえてみたゾーっと

EPISODE：03

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　スんなわけで今回の猛者では夏休み特別企画として、モセルクイズを用意してみたのだがどうか。

ブニョ　……すみません、全然分かりません。

ケソ　困るよキミィ！　これぐらいはアーケードの基礎知識だよ⁉

ブニョ　じゃあケソは『獣王記』のラスボスの名前は分かるのかい？

ケソ　えっと、あのっ、そのっ……キャ、もう舞台の時間だわ！

ブニョ　……分かんないんじゃん。

まさ　知人友人友だちと顔をつき合わせて考えてみたり、実際ゲームをプレイして解答を見付けてみるといいだろう。ググって答えを見付けようとした輩には、今後十年レアカードが排出率低下の呪いをかけるからそのつもりでいるべしべしべしべし。

ブニョ　答えは次号以降の猛者通誌上と、一部はアルカディアモバイルに連載されてるダップセのブログ上で発表します。

ケソ　ズリィ、そうやって加入者増やそうとしてやんの。

ブニョ　じゃやめる？　加入者が増えれば君たちのギャラもアップするのだが。

まさ　ス、ス、すんませんでした。

ブニョ　なお、全問正解もしくはイカした回答を送ってきてくれた人には抽選で粗品をプレゼントします。

ケソ　全問正解者は、ぜひ履歴書に「猛者検定一級」と書いてほしいね。

ブニョ　そんな人は絶対採用しませんから。

まさ　ションボリック2007。（続く）

一問一答クイズ（ジャンル・猛者）

●Q1・『ダイナマイト刑事EX』でブルーノが灰色の鞄を取るとだれに変わる？

●Q2・『アイドルマスター』に登場するアイドルのネーミングの法則を答えよ。

●Q3・"アルカディアモバイル"で連載しているダップセのブログのタイトルは？

●Q4・ガードボタンを使用した対戦格闘で、最も古いタイトルを答えなさい。

●Q5・第一回「闘劇」の開催場所は？

●Q6・『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』では、スタートすると2P側はだれにカーソルが合っている？

●Q7・Beepのソノシートには収録されていたものの、その後十年以上サントラが出なかったカプコンのゲームは？

●Q8・天下の名誤植「インド人を右に」をやらかしたライター名は？

●Q9・「ホイ事ルキック」で有名な格闘ゲームキャラはだれ？

●Q10・『バーチャファイター』に続く次世代格闘ゲームとしてセガがリリースしたのは『○○ファイター』？

●Q11・『アルカナハート』の初期タイトル案の一つにあったのは『○○○娘。』？

●Q12・ケソがソロでやっていた初代「猛者通信」は何回連載されたか答えよ。

●Q13・獣王記のラスボスの名前は？

●Q14・「ジ☆ダップセ」に決まる直前まで、有力だったユニット名は？

●Q15・とあるゲーメストムックで猛者通信特別編を掲載したが、そのムック名は何？

●Q16・ゲーム小ゼルが初めてしゃべったセリフは？

●Q17・コナミのシステム基板「バブルシステム」第一弾のタイトルは？

●Q18・「2XXXX年」というザックリとした年号でストーリーが始まるゲームを答えよ。

●Q19・歴代の猛者通信担当編集の名前をすべて答えよ。

●Q20・ちょくちょく変わっている猛者通信の正式タイトルですが、アルカディアVol.1の時の正式タイトルは何でしょう？

●Q21・アルカディアNo.7（2000年12月号）掲載「魁!!モセル塾」のマンガを描いたのはだれでしょう？

●Q22・天野シロ先生が似顔絵など、イラストを描いているのは何年何月号から？

●Q23・2007年7月号（No.86）の題名「DOS17本目　発動！ プロジェクトFTN」の「FTN」とはいったい何のこと？

●Q24・まさの一番得意な鼻歌は『ストZERO』のだれのステージ曲？

●Q25・ガンダイバーと水中型ガンダムの差を答えなさい。

※一応の締め切りは、8月31日（金）必着。遅れた人には追試があります（ウソ）。



ド告知！裏闘劇にジョインナウ！

どうも。今回もダップセの遅筆のせいで入稿の最遅記録を更新した、猛者通信担当編集のプニョ野口です。だれかヤツらをビリー仕込みのビーティングマッスルで制裁してやってください。

それはともかく、前々号で告知していた「裏闘劇」の開催が決定いたしました。会場を提供してくれた命知ら――素晴らしいお店は千葉の四街道駅駅前にある「メッセ102四街道店」さんです。その地にて、さまざまなゲームを用いた二人一組のチームバトルが繰り広げられる予定です。参加するのはダップセチームや編集チーム、ほかにもゲストチームありのカオスな顔ぶれ。ここに店舗代表と読者代表を加え、裏チャンプNo.1を決定いたします！ 使用するゲームは当日発表という闇鍋状態の大会ですが、「参加してやるぜ！」という奇特な読者の方は、ぜひともご応募を！ ちなみに交通費は自己負担、参加費は無料です。夏休みの思い出に、闘劇本戦のウサ晴らしに、奮ってご参加ください！

裏闘劇応募概要

開催日／2007年8月25日
開催地／メッセ102四街道店（千葉県）
参加希望の締め切り／8月6日必着
参加条件／二人一組のチーム戦です
参加者への通達／厳正なる抽選の上、当選者には8月9日までに、詳細を電話で連絡します。参加希望の方は官製はがきに参加者の住所・氏名・年齢・代表者の電話連絡先（電話がかかってきても大丈夫な時間帯を併せて書いてください）を明記の上、「裏闘劇参加希望」係までお送りください。

月刊★うろ覚絵

8月号のうろ覚絵、正解発表ーっ！ 先月のうろ覚絵の担当「生き恥をさらすともいう」はプニョでしたが、正解は「ツインビー」でした。投稿者のほとんどが正解を書いてくる中、今回は神奈川県のシセールさんに、プニョから何かいいものあげます。あと、これまでの当選者でまだ賞品が届いてない人、もう少し待ってください！

猛者っ子通信

[illegible]

あて先
〒102-[illegible]

※もしくは電子メールにて
[illegible]mosa@arcadiamagazine[illegible]

アーケードゲームライブラリー



第56回　少年は世界の空を滑空する

フライボーイ

（金子製作所／タイトー 1982年5月）

text：小山晃之　koyama@VGL.jp
協力 VGLプロジェクト／あまちゅあらいん

　ゲーム機の中ではさまざまな世界が広がり物語が展開する。映像表現の進化とともに次々と考え出されるキャラクターは、80年代初頭のゲームセンターにおいて新人スターのような存在であったのかもしれない。この当時もどのようなテーマでゲームを作るかにセオリーは無かったが、限られたハード性能を生かし多様なジャンルのゲームが登場していた。

　1982年春、現在のAOUエキスポの前身ともいえる展示会「NAOエキスポ」のタイトーブースで、また新たなチャレンジ作が披露された。

　少年がハングライダーに乗って空を飛ぶアクションゲーム『ハングライダー』である。このタイトルは仮題であったため発売時には開発元の金子製作所（カネコ）から『FLY・BOY』の名称で発売、国内ではタイトーが『T.T.フライボーイ』として、海外ではアタリが権利を取得し『ファーストフレディー』と名付けた経緯から複数の名称があるが、すべて同じ内容のゲームである。

　国内は直営店を中心に流通したタイトー版が主流であった。空を飛ぶゲームであるためシューティングゲームのように見えるが、スポーツをテーマにしたコミカルアクションゲームである。

空を舞い島を目指せ

　コインを投入しスタートすると、崖からハンググライダーに乗った少年が空間に滑り出して行く。山間から森の上を飛ぶのだが、多少違和感を感じるのは左へ向かって進むスクロールアクションであるためだろう。

　８方向レバーで操作するシューティングのような構図だが弾を撃つわけではなく、ただ風に乗って左へ進み、途中で編隊を組んで飛んで来る複葉機や、後方からトリッキーな動きで迫るヘリコプターなどを避けながら、ひたすら進む。

　攻撃方法はキックのみ。敵が近付いてきたときにキックボタンを押せば足をバタバタさせて蹴落とすのだ。少年が飛行機を足で蹴るという無茶な設定はともかく、攻撃時に全身表現で必死に足をバタつかせる様子がコミカルで印象的であった。

　しかしキックは下方向に一瞬しかできないため、タイミングを外せば逆にやられてしまうし、上から迫られたときには逃げ場がない。さらに、滑空する慣性のような動作でしか移動できないため、単純にレバー入力で回避する従来のゲームに比べ操作は難しく感じる。

　BONUSの字が書かれた旗を順番に取ればボーナス点だが、地形にも厳しい当たり判定があり、敵を回避しながら旗を回収するのは見た目より難しい。画面には気流効果が働いており、画面前方では下降気流で下がりやすく、後方では上昇気流で上がりやすくなっている。自機の操作感覚に慣れるまではかなり苦戦するゲームであった。

　面の最後には複数の着地台があり、その着地点に書かれたスコアが加算される。ただし、LANDING TIMEの時間内に着地できないとアウトとなり、墜落してしまう。

　着地したときバンザイして喜ぶような少年の動きとキンキン響くＢＧＭが、数ドットの荒いキャラクターであるにもかかわらず非常に印象的であった。操作感覚が独特なことや、アウトになればステージの最初からやり直しとなるなど厳しいゲームではあるが、敵の出現パターンを把握して次々と蹴落とし、かなり先の面まで進んでいたプレイヤーを見掛けることはあった。

基本画面



崖から滑空する少年、ここから冒険がスタートする。



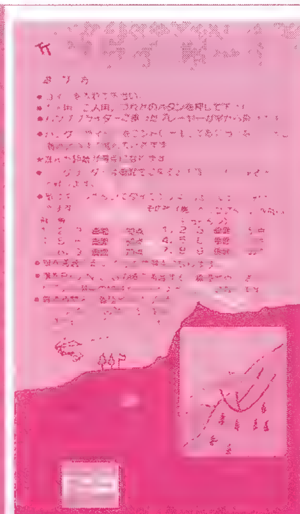
先の面にはさまざまな背景が用意されている。これらを見るにはかなりの腕前が必要になる。





陸橋などさまざまな障害物が登場する。着地台には点数が書いてあり、高得点を狙うには着陸までのテクニックが必要になる。

インストラクションカード



ボーナスの取り方や空中でのコントロール法などが書かれたインストラクションカード。

スクロールの魅力

このゲームは飛行系ゲームとしては少し特異といえる左に進む横スクロールを採用している。

歴代多くのシューティングやアクションはシューティングゲームの『スクランブル』（81年コナミ/レジャック）のヒットをきっかけに、今日まで右に進むゲームは圧倒的多数である。

任意で両方向に進むタイトルを除けば『フライボーイ』のほかは同年に登場したアクション物『ジャングルキング』（82年タイトー）など、わずかしか存在しない。似たタイプでは『スカイキッド』（85年ナムコ）も左スクロールでフライボーイに近いシステムであった。しかし左右の流行差の根拠としては右に進む方が迫力があり視認しやすい、右脳左脳の問題など諸説があるのだが、右利き人口が多いため左レバー右ボタンが多用されたこと同様に、完璧に説明しうる理論は無く、ヒットしたゲームの多くが右スクロールだったから後のゲームがそれに追随したに過ぎないということになるだろう。

また当時業務用は縦画面のゲームが主流であったため、縦画面横スクロールも珍しくはなかったが、家庭用との調合を視野に据え横画面のゲームが大半を占めている現在では特殊な存在に思えるだろう。

ゲームに採用されるシステムはその時代の流行にも影響されているため、80年代のゲームを振り返れば、21世紀の現在には違和感を感じるゲームも少なくはないが、それらはさまざまな試行錯誤が続いた貴重なゲーム文化の足跡でもあるといえるだろう。

世界の空を飛ぼうとしたフライボーイは、当時世界中のゲーム場で画面の中の空を舞いプレイヤーに親しまれた。あのころの夢とチャレンジ精神もまた、この時代の新作へとつなげられた滑走路であったのだろう。



海外で流通したAtari版のインストカード。日本の物と比べるとそのテイストの違いがよく分かる。

募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail : amp@tri6.net

夏コミ:8/17(金)東ト-31b[AMP]

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
(アミューズメント通信社)

「コインジャーナル」
1982年(コインジャーナル)

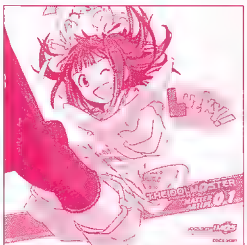
「オールドゲームの世界」シリーズ
(流線堂)

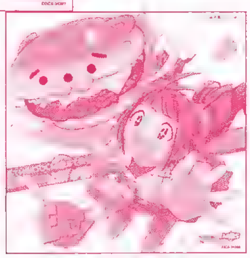
「究極ビデオゲームリスト2003」
(AMPグループ/アマチュアライン)

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

NEW RELEASE





NBG

THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 01 天海春香
THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 02 高槻やよい

発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-34387（01）・COCX-34388（02）／on sale！／価格：2,300円（税込）

「THE IDOLM@STER」のファン必須アイテムに、新たなシリーズが誕生！　その名は「THE IDOLM@STER MASTER ARTIST」。ファンが待ち望んだ「キャラクター別」のアルバムの新シリーズだ！

キャラクター別アルバム計10タイトルを、3カ月の期間に連続発売するという、大がかりな企画。

記念すべき第1弾はメインキャラクターといってもいい「天海春香」。各キャラクターごとに書き起こされた新曲や、全キャラクター共通の新曲、加えてカバー曲などを収録した充実の内容となっている。ジャケットは新たに描き起こされたソロジャケットを採用。同時発売の第2弾は「高槻やよい」だ。

■収録内容（01のみ。順不同）
「I Want」
（春香用新曲）
「大スキ！」
（アルバム「Your Song」より）
「悲しみよこんにちは」
（新録「THE IDOLM@STER REQUEST FESTIVAL!」で選ばれたカバー曲
「GO MY WAY!!」（M@STER VERSION）
（春香ソロ・リミックス）
「神さまのbirthday」
（春香ソロ・リミックス）
太陽のジェラシー（M@STER VERSION）
「i」（全キャラクター共通新曲）
ほか



『カラス』オリジナルサウンドトラック
SPRING RAIN

発売元：スーパースィープ／SRCD-1001／08.15 on sale！／価格：2,625円（税込）
流通：スィープレコードネット通販／セガダイレクト／ヤマギワ　ほか

シューティングファンが待ち望んでいたサントラCDがいよいよ登場！　マイルストーン発のシューティングゲーム『カラス』の楽曲をすべて収録し、アレンジ曲を多数加えた納得のCD、「SPRING RAIN」が8月15日に発売される。

アレンジはあの細江慎治氏が率いるスーパースィープが担当し、細江氏自身も曲にアレンジを施している。ドラムンベースを基本にした、リズム重視の楽曲がメイン。次ページのインタビューでマイルストーンのお二人が提唱しているように、ゲームミュージック発でありながら、一般のファンにも受け入れられるものを目指して作ったという意欲作だ。その姿勢に共感する人は、ぜひ一度手に取ってみてほしい。

■収録内容（順不同）
●Original Version
「1000 clouds」（Stage1）
「one thing reality」（Stage2）
「you can't fxxk me」（Stage3）
「the extraordinary people」（Boss）
●Remix Version
「1000 clouds － solid mix －」
（remixed by Shinji Hosoe）
「one thing reality － switched-on mix －」
（remixed by Ayako Saso）
「you can't fxxk me － rush act －」
（remixed by Yousuke Yasui）
ほか

VGM LAB EXTRA　ファンならば買う、という商品が毎月各タイトルごとにものすごい数が出ています。昔は商業主義が先行してファンならどんな商品でも買え的な物が多かったですが、最近では作品レベルのクオリティが高い商品が増えてます。作り手も楽しさ先行の物作りなんでしょうね。いい時代だと思います。

SPECIAL INTERVIEW

取材協力：罰帝

マイルストーンサウンド部 featuring 細江慎治

ゲーム音楽以外の音楽を ゲームで鳴らせないか

――これまでに影響を受けたゲーム、またはゲーム音楽についてお聞かせください。

永田　シューティングが好きだったので、高橋名人に影響されてます（笑）。『スターソルジャー』とかバリバリやってました。何かを作ろうとすると、どうしても意識してしまいます。ラジルギのアイテムはパネルで出ますが、あれも『スターフォース』、『スターソルジャー』の影響です。ですが、最近のシューティングはほとんどやってません。いわゆる弾幕系と呼ばれるものには全然ついていけなくて。昔と違って最近のシューティングはショットも押しっぱなしで連射が可能ですし、敵も出てきたそばから破壊されるのが悲しいです。もっと画面中を飛び回ってほしいんですが、そうすると「雑魚が硬い！」とか言われるので（笑）。『カラス』でソードでしか倒せない敵を入れたりして、何とかそういう要素を加えたかったのですが、その辺がなかなか難しいですね。シューターの方は目が肥えているので。

林　私もファミコン、MSXの世代です。アーケードでは、ナムコの作品が好きだったので、『マッピー』とかその辺くらいからです。音楽もすごい好きで、カセットテープのアルバムを買っていました。ずっとナムコファンでしたね。

永田　それから、古代（祐三）さんには影響受けてます。『ベアナックル』とか思いっきり聴いてました。

林　ただ、ゲームミュージックを作るからといって、ゲームミュージックばかり聴くのも良くないなと、たまに思うんです。だからあえて聴かなかった時期もあるんですよ。

永田　ゲーム音楽以外の音楽を、なんとかしてゲームで鳴らせないかなと、試行錯誤していました。

――細江さんにお聞きしますが、自身の音楽のルーツといえるもの。特に、ゲーム音楽にテクノを採用する以前についてお伺いできますか。

細江　それ以前は全く、テクノ系の音楽は聴かなかったんですが、ある日友人に「デステクノ」という新しいジャンルを勧められたのが最初です。その時は音楽と認識できなくて（笑）。3回目に聴いたあたりから、「もしかしたらこの音楽気持ちいいのかも⁉」と思いはじめ、そこからズブリとはまりまして、人生変わりました（笑）。当時はオムニバスが多く、アーティストを特定できなかったですね。とにかく店に行っては輸入盤をジャケ買い。とりあえず片っ端からロッテルダムレコードは買い。「ジャケットがグチャグチャだ！　買おう！」という感じでした（笑）。

永田　テクノなら当時のロッテルダムレコードで、まず間違い無かったですからね。

細江　学生の時はもともとYMOとかフュージョンとかを聴いてましたが、ナムコに入ってからは放置プレイ（笑）状態でした。影響を受けるような環境でもなく、教えてもくれないし（笑）。とにかく自分でやるしかない状況で。

――ご自身の作ってきた曲の中で、個人的に一番気に入っている曲を挙げるとしたら？

林　テクノっぽいGMという意味で言ったら、カラスの真ボスの曲は頑張ったな、という感じですね。

永田　『ザナックネオ』かな。ラスボスの曲。あと、『ラジルギ』のスコアトライアルの景品で、1面の曲のアレンジをしたんですが、だれもその曲と気づかないくらいに変えました。自分では気に入っているんですけど、聴いている人があまりにも少なすぎて。そういうとこだけ気合い入れてます（笑）。

普通の人にも聴いてもらえる ゲームミュージックを作りたい

――それでは今回、お三方に『カラス』のサントラに込めた想いと、読者に向けてのメッセージをお願いします。

細江　アレンジで担当した曲はかなり強烈です。すごい突っ走っちゃってるなあと（笑）。そこを感じてくれれば。

林　マイルストーンのサウンドコンセプトは『カオスフィールド』時代から持ってました。ゲームミュージックはゲームミュージックであって、ゲームミュージックファンしか聴かない、特殊なマニアックな音楽と認知されるのが僕は嫌だったんです。一般の人が受け入れられる音楽を目指して、『カオスフィールド』、『ラジルギ』、そして『カラス』と進んできましたが、その過程でも、ゲームミュージックは決してマニアックな音楽じゃないということを主張し続けてます。細江さんに『カラス』の曲のアレンジをお願いしたのも、そういう意味があってですね。テクノやドラムンベースが好きな、普通のファンに聴いてもらえる楽曲を目指して作ってきました。こう言うとアレですが、ゲームに普通の曲を流すのって簡単じゃないですか。そうではなくて、ゲームミュージックを作っている側が、一般の、たとえばテクノ界に「こういうのもゲームミュージックで作っていいんだぞ！」という提案をしていきたいですね。

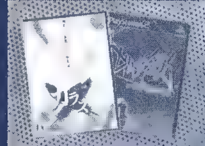
永田　全部言われてしまいました（笑）。11年一緒に仕事してきて、考えが似てるから。まあ、細江さんにアレンジをお願いしているのもありますが、いちユーザーとして欲しいアイテムにしたいですね。まず自分が「欲しい！」と思えるCDを作りたいと常々考えてます。それこそ墓まで持って行けるようなモノを（笑）。そのくらいの気合いでモノを作らないと、買った人は喜んでくれないだろうなと。『ラジルギ』のときも、ブックレットはいろいろ趣向を凝らして作りましたが、あれも自分が満足できるモノを意識した結果です。『カラス』のサントラも、まずは僕自身が欲しいものを目指して作ってますので、その辺を踏まえて聴いていただければうれしいですね。

――本日はありがとうございました。

（6月吉日　スーパースィープにて収録）

PRESENT

マイルストーン様より、PS2用ソフト『カオスフィールド』と、ドリームキャスト用ソフト『カラス』をそれぞれ3名様にプレゼント！『カラス』はドリームキャスト最後の作品だけに、ユーザーならぜひ手に入れておきたいところ。プレゼントご希望の方は82ページの読者プレゼントコーナーをご覧のうえ、ご応募ください。



PROFILE



林　康 Hayashi Kou（写真左）

株式会社マイルストーン開発本部サウンド部部長
代表作『カオスフィールド』『ラジルギ』『カラス』のサウンド全般を担当。『カラス』の真ボスの曲は林氏入魂の作品。好きな音楽はもちろんテクノ、ガヴァ。

永田大祐 Nagata Daisuke（写真右）

株式会社マイルストーン開発本部サウンド部係長
『カオスフィールド』『ラジルギ』『カラス』のサウンドのほか、上記の作品のキャラクターデザインも手がける。サントラのブックレットの制作も担当。

細江慎治 Hosoe Shinji



ゲームミュージック作曲家、編曲家、音楽プロデューサー。株式会社ナムコ（現バンダイナムコゲームス）、株式会社アリカで数々のゲームミュージックを世に送り出し、ゲーム業界にその名を轟かせる。現在は株式会社スーパースィープ代表取締役として、音楽CDの制作、販売に携わる。ゲームミュージック作曲の傍ら「まにきゅあ団」や「OMY」などのバンド活動や、最近では声優への楽曲提供も行なうなど、多方面で活躍中。代表作は『ドラゴンスピリット』、『オーダイン』、『リッジレーサー』シリーズ、『ストリートファイター EX』シリーズ、『テクニクビート』シリーズ、『アンダーディフィート』など。

VGM LAB EXTRA　2カ月にわたってお送りしたインタビューはいかがでしたか。お三方にはいろいろなお話を聞くことができ、とても有意義な取材となりました。中にはとても発表できないような、興味深いお話もちらほらと……というより、そちらの雑談の方が量的にははるかに多かったのですが（笑）。

バーチャっ子インフィニティ5

©SEGA

暑くて死ぬぜ〜!! バーチャファイターの夏!

過去の優勝者の予選通過が、過去最少ではないかとも思えるほど苦戦を強いられている、今年の闘劇。予備予選から覇者が上がってくるか!? それとも新しい勝者が誕生するのか!?

EVENT

アルカディア&セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」6月の結果と次回予告

おなじみ「ぶらり組み手の旅」、今回は南の地・熊本と沖縄で開催された組み手を掲載。

福岡と熊本の県境にある「セガワールド有明プラザ」にて開催された組み手には、何と50名以上のプレイヤーが集結！ モチベ・スキルも高く、「ちび太」は過去最高となる9敗を喫してしまう。

一方の沖縄も、負けじと43名ものプレイヤーが駆け付け、会場を盛り上げてくれたぞ！

■勝者コメント（沖縄会場）

リングネーム	キャラ	コメント
ぽこたん	ジャッキー	それほどでもない
はやゴー	ゴウ	面白かったよ。
天夢人	カゲ	面白かったです。

■8月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
8月4日(土) 14:00〜	セガワールド 青森	http://location.sega.jp/ loc_web/sw_aomori.html
3月5日(日) 13:00〜	ハイテクセガ 仙台	http://location.sega.jp/ loc_web/hs_sendai.html

■勝者コメント（熊本会場）

リングネーム	キャラ	コメント
Bob Takkun	ウルフ	重量狂の館、募集中！
たいちゃん	カゲ	たまたまです
みのれくさん	カゲ	は？
フルスイング	リオン	リオンオフ行きたいよ☆
フィリックス	カゲ	うめ
Love Tina	パイ	パンチョ最高!!
もとちゃん	アイリーン	やったー
小天狗	レイ	斑鳩さんやったぜ！
ヤタガラス	アキラ	やりました。

バーチャ神 ちび太が行く！ ぶらり「組み手」の旅

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜


Bob Takkun


たいちゃん


みのれくさん


フルスイング


Love Tina


もとちゃん


小天狗


ヤタガラス


ぽこたん

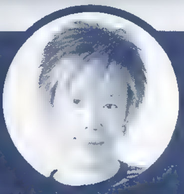

はやゴー


天夢人

※写真OKの了承をいただいたプレイヤー方のみ掲載しています。

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



日焼けで体のあちこちが痛いちび太でっす☆さて、今月のお店紹介は東京・板橋の「ゲームニュートン大山店」です。2D格闘が有名なお店ですが、夜は25時まで営業していることもありバーチャもかなり盛り上がっています。特に週末は人が多いので、一度遊びに行ってはどうでしょうか？

また、2D格闘はもちろん『VF5』の大会も精力的に開催しているそうです。大会情報は、お店のホームページをチェックしてみて！

右の写真は、7月に開催された「VF5大山祭」というイベント。個人戦と3on3で、どちらも常連の「板ザン」が優勝したみたいです☆

お店のHP → http://oyama.game-newton.co.jp/



お店は商店街に面した地下で、すごくキレイです。レイアウトもすっきり！


「大山祭」チーム戦優勝は、「板ザン（ジェフリー）」、「ぷにも☆え〜る」（レイ）、「髭3」（シュン）。

EVENT “スーパーお父さん”が魅せた⁉
2007 東京ベイエリアカップ vol.6 RESULT

戦力の均衡化がじんわり進んでいることを証明するかのごとく、予選では代表者戦までもつれる試合が続出しました。その中でも、前回から復活をとげたレディースプレイヤー「まさこさま」が、強豪「加藤鷹 vs まぐろ女」に“地の利”で競り勝つサプライズ！「加藤鷹 vs 〜」には気の毒でしたが、そのシチュエーションであなたを応援する人は皆無でした（笑）。

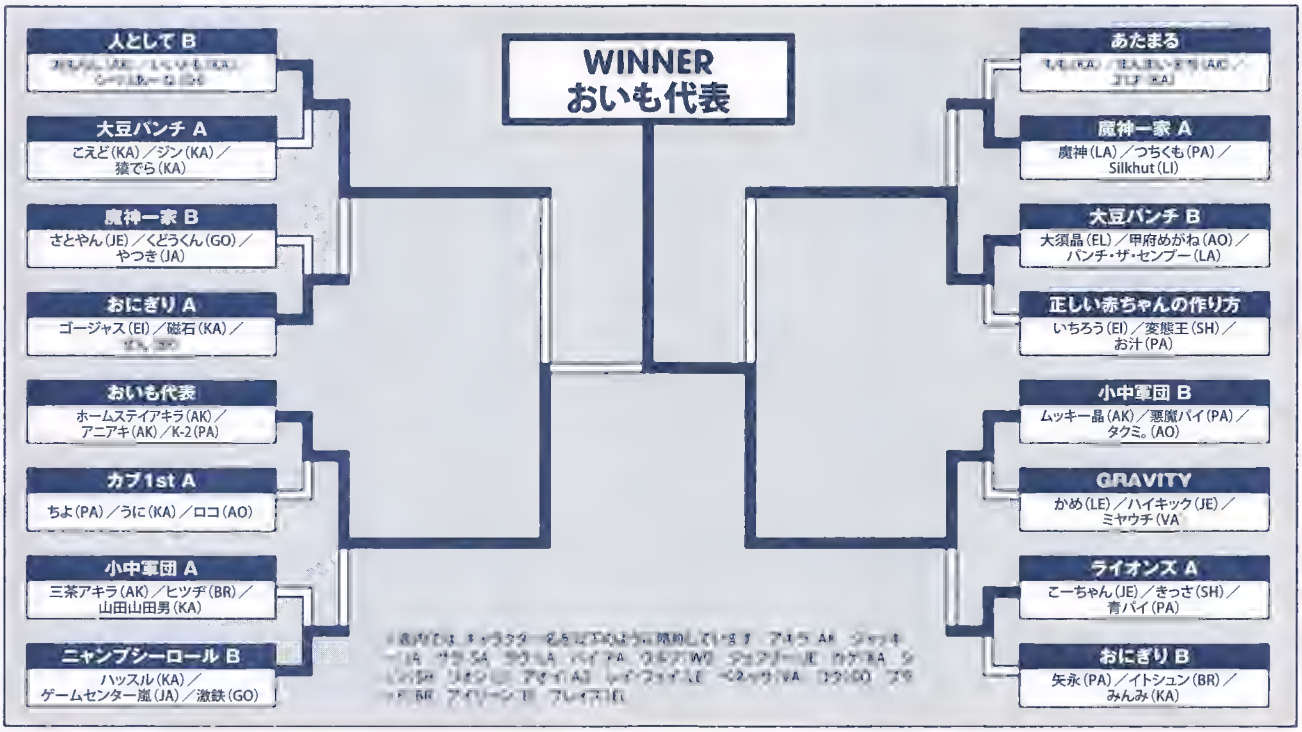
EVENT INFO

問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

また、チーム戦においても均衡化はビミョーに見て取れ、「人として」か2強（【大豆パンチ】、【おにぎり】）をことごとく倒していくシーンなどは、実に象徴的な絵だったかと⁉

そんな流れもあり、ファイナルには【小中軍団】vs.【おいも代表】というフレッシュなチームが対峙、そしてお約束のつばぜり合いとなり、ついには「ホームステイアキラ」vs.「ムッキー晶」という、前回とはまるで対極の図式であるものの、ユーザーがアツくなれること必至な大将戦が実現！

試合はカウンターにつぐカウンターの応酬という壮絶な“漢の死闘”が展開され、ギャラリーも思わずエキサイト。そしてWマッチポイントの末、拳が高々と上がったのは「ホームステイアキラ」その人であった‼



EVENT 台風の中の死闘……勝ったのはどのチームだ⁉
2007 ダイオウ杯5on5速報

台風迫る、去る7月15日（日）に開催された、ダイオウ杯の速報をお届けしよう。

5on5形式の同大会、エントリー数は何と54チーム⁉ かけることの5人で、選手だけでも250オーバーという大規模イベントとなった。

試合は「ふ〜ど」や「こえど」といった注目プレイヤーのチームが決勝トーナメント早々に敗れるなど波乱含み。優勝に輝いたのは、【小中軍団】（ムッキー晶:AK、きっさ:SH、タクミ。:AO、DAI@荒氏:AK、山田山田男:KA）！ チーム力の光る勝利だった。

見事優勝の【小中軍団】のメンバー。左から「きっさ」、「タクミ。」、「ムッキー晶」、「山田山田男」、「DAI@荒氏」。



EVENT
パソピ 3on3 開催

闘劇魂や『VF5』DVDの収録でおなじみ、蒲田のパソピアード東京にて3on3形式の大会が開催されるぞ。当日は「ちび太」も参加予定。「闘劇〜ベイの中間でいい日程なので、みんな来てね☆」とのこと。詳細は下記HPを参照。

EVENT INFO

- **問い合わせ先：パソピアード東京**
- **TEL：**03-3734-9880
- **開催日：**8月19日（日）
- **開始時間：**15：00までに現地エントリー
- **お店のHPアドレス：**
http://pasopi-tokyo.com/

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Apr. 2007

ついに来た日本の夏、イベントの夏! お店の外も中も熱く盛り上がろう! そして旅行や帰省のお供はイベントリスト。特に旅先でもゲーセンを探してしまう方に。

北海道・東北



北海道

★スガイコトニ

札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

8/18	15:00	スーパーマリオブラザーズAC大会 ◆3機固定、詳細はHP参照。

★スガイディノスパーク帯広

帯広市白樺16条2-2-5 ☎0155-38-2811

8/4	19:30	MBAC Ver.B2 大会
8/11	21:00	VF5 公式大会
8/18	19:30	アクエリアンエイジ 大会

宮城県

★ゲームゾーン タッチ

登米市迫町佐沼字中江4-15-1 ☎022-023-2022

8/15	13:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円。

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

8/4	13:00	戦場の絆 店内対戦大会
8/5	20:00	ガンダム SEED DESTINY 大会
8/11	16:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
8/12	25:00	ムシキング 公式大会
8/18	13:00	WCCF 大会 ◆15歳未満限定。
8/19	16:00	頭文字D Ver.4大会
8/25	20:00	戦場の絆 店内対戦大会
8/26	16:00	ムシキング 公式大会

※詳しくは店内POPをご覧ください。

★サム・ワン

柴田郡村田町大字沼辺牡丹山42-1 ☎0244-52-1868
http://location.sega.jp/loc_web/sam_1.html

8/19	14:00	VF5 公式大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

8/4	22:00	鉄拳5 DR 2on2 大会 ◆参加費無料。
8/11	21:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。
8/18	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 ◆参加費300円。
8/26	15:00	GGXX Λ CORE 対戦会 ◆参加費500円。

★プレビジョイカム石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

8/18	18:00	GGXX Λ CORE 大会
8/26	15:00	MBAC Ver.B2 大会

埼玉県

★クラブ セガ 所沢

埼玉県所沢市日吉町8-1 ☎042-926-9009
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tokorozawa.html/

8/12	14:00	機動戦士ガンダム SEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費一人100円。

★埼玉POPY

さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

8/4	19:00	第1回キン肉マン マッスルグランプリ2 シングル 大会 ◆参加費100円。
8/5	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費100円。
8/18	22:00	第45回プレ軍総杯 鉄拳5DR 3on3 大会 ◆参加費100円。キャラ被り可。
8/26	17:00	第14回 SCN ランバト ◆SCⅢAE 闘劇ルールに準ずる。

★セガワールド飯能

飯能市大字岩沢189-1 ☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html/

8/19	15:00	機動戦士ガンダム SEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費一人100円。低コスト限定。

★キャラゲット 深谷店

深谷市上柴町西4-12-1 ☎048-573-5951

毎週水曜	終日	太鼓の達人9 イベントDAY ◆100円2クレジット設定。
毎週木曜	終日	頭文字D ver.4 イベントDAY ◆100円2クレジット設定。 免許の発行と更新は通常料金。
8/5	未定	データカードダス ナルティメットミッション 公式大会 ◆詳細は店内告知ポスターを確認して下さい。
8/11	22:00	バーチャファイター2.1 使ったお金は億千万! 大会 ◆参加費100円。デュラルでの参加は不可。
8/12	未定	ドラゴンクエスト モンスターバトルロード 公式大会 ◆詳細は店内告知ポスターを参照。
8/14	未定	データカードダス たまごっちさん 公式大会(仮) ◆詳細は店内告知ポスターを参照
8/15	未定	データカードダス DBZ 爆裂インパクト 公式大会 ◆詳細は店内告知ポスターを参照。
8/19	未定	古代王者恐竜キング 公式大会 ◆詳細は店内告知ポスターを参照。
8/19	19:00	VF5 公式大会 ◆18歳未満は参加不可。参加費100円。
8/25	未定	キラキラアイドルりかちゃん 公式大会 ◆詳細は店内告知ポスターを参照
8/26	11:00	チビッ子も頑張る! バーチャファイター5 Jr. 大会 ◆18歳未満の方のみ参加可。
8/26	未定	甲虫王者ムシキング 公式大会 ◆詳細は店内告知ポスターを参照

★HAP'1ゲームチッタ

さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-837-8001

8/11	18:00	第10回ヴァンパイアセイヴァー最強決定戦 ◆トーナメント制、シングル戦(総当たり戦の場合もあり)。

千葉県

★G-link蘇我

千葉市中央区川崎町51-1 ハーバーシティー蘇我 フェスティバルウォーク2F ☎043-266-6464
http://location.sega.jp/loc_web/gl_soga.html

8/4	13:00	三国志大戦2 神の領域 ◆有名君主との組手バトル。

★メッセ102四街道

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070
http://messe102.com/

8/10	終日	GGXX Λ CORE フリープレイ
8/10	19:00	GGXX Λ CORE 大会 ◆参加費100円。
8/12	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ HYPER SF Ⅱ フリープレイ
8/18	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
8/19	17:00	MBAC Ver.B2 大会 ◆参加費100円。受付開始は16時より。
8/24	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
8/26	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ HYPER SF Ⅱ フリープレイ
	15:00	SFⅢ 3rd 大会 ◆参加費100円 受付開始は14時より。
8月中・毎週水曜	終日	MBAC Ver.B2 フリープレイ

★ラッキーバッティングドーム

千葉県八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

8/3	終日	鉄拳5 DR イベント ウイニングイレブン イベント ◆100円2クレジット。
8/10	終日	MBAC Ver.B2 フリープレイ パワースマッシュ 3 イベント ◆100円2クレジット。
8/17	終日	VF5 イベント QMA Ⅳ イベント ◆100円2クレジット。
8/24	終日	ガンダムSEED DESTINY イベント ◆100円2クレジット。

★ラッキー中央店フェリシダ

千葉県千葉市中央区富士見2-8-1 ☎043-222-5610

8/4	19:00～22:00	SF ZERO3 対戦会 ◆参加費300円で3時間フリープレイ。参加人数によりトーナメント
8/12～18	9:00	ガンダム戦場の絆 開店時 5クレジットサービス 先着8名様まで1プレイ無料になります。

★ゲームセンターラッキー千葉店

千葉市中央区中央2-3-15 マルエイ第7ビル2F

8/11	14:00	三国志大戦2大会 ◆参加費無料。
8/26	14:00	アルカナハート FULL! 大会 ◆参加費無料。
7/30～8/3	終日	ガンダムSEED フリープレイ ◆参加費300円。
8/6～8/10	終日	鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費300円。
8/13～8/17	終日	MBAC Ver.B2 フリープレイ ◆参加費300円。
8/20～8/24	終日	アルカナハートFULL! フリープレイ ◆参加費300円。
8/27～8/31	終日	スラッシュアウト フリープレイ ◆参加費300円 2名以上で受付。
月～金曜日	終日	ポップン15 フリープレイ ◆300円で1台を1時間貸し切り。

東京都

★アミューズメントスペースUFO八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

8/4	15:00	MBAC Ver.B2 ランバト 4戦 3回目 シングル 大会 ◆参加費一人50円。
8/5	15:00	第6回 SFⅢ 3rd 2on2 大会 ◆参加費一人50円。
8/11	14:00	アルカナハート FULL! ランバト1戦 2回目 シングル 大会 ◆参加費一人50円。
8/18	15:00	MBAC Ver.B2 ランバト 4戦 4回目 3on3 大会 ◆参加費一人50円。
8/26	15:00	第24回 GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費一人50円。

★Boo-BossBoss 吉祥寺店

東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル B1～1F ☎0422-23-3211

8/26	17:00	QMA Ⅳ 大会

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

8/5	15:00	ガンダム SEED DISTINY 4on4 大会 ◆コストオーバー禁止。チーム内の同機体禁止。「ノワール」、「ランチャー」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで。
8/12	15:00	アルカナハート FULL! 大会 ◆キャラクター固定。試合毎のアルカナ変更可能
8/18	17:00	餓狼 MOW フリープレイ&ランバト ◆参加料500円。フリープレイは5時間、対戦台4セット(8筐体)稼働。
8/19	15:00	MBAC Ver.B 大会 ◆キャラクター固定。
8/26	15:00	マーヴル VS.カプコン 2 大会 ◆2本先取制。試合に負けた場合のみキャラクター変更可能。
8/26	15:10	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加料100円。キャラクター固定。シングル戦である事以外は「闘劇'06」ルールに準じる。

※指定がある大会以外は参加費無料

★ムー大陸 立川店

立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

8/4	18:00～20:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 フリープレイ
	20:00	ムー劇! キン肉マン マッスルグランプリ2 ◆参加費100円。
8/11	18:00～20:00	GGXX ΛCORE フリープレイ
8/11	20:00	ムー劇! GGXX ΛCORE ◆参加費100円。
8/18	18:00～20:00	鉄拳5DR フリープレイ
8/18	20:00	ムー劇! 鉄拳5DR ◆参加費100円。
8/25	19:30	VF5 公式大会 ◆参加費100円。

★ゲームイン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252

毎週土曜	19:00	SF ZERO3 大会

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

8/5	17:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会
8/18	18:00	アルカナハート FULL! 2on2 大会
8/19	17:00	MBAC Ver.B2 大会
8/25	17:00	HYPER SF Ⅱ大会
8/26	17:00	SCⅢ AE SCNランバト

神奈川県

プレイシティキャロット伊勢佐木店
横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

8/11	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
8/25	18:00	VF5 大会
8月中		鉄拳5 DR 月間ポイントランキング



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

8/12	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2チームバトル大会
8/19	18:00	MBAC Ver.B 2on2チーム大会 ◆2on2チーム固定(一人で参加可)2本先取。
8/20	20:00	キン肉マン マッスルグランプリ2大会
8/26	17:30	VF5 公式大会 in テクノポリス ◆定員32名。

※参加費1人100円。詳しくはHPにて。

★新潟POPY
新潟市山二ツ649-1 025-286-0763
http://www.popy.tv

8/4	20:00	VF5 2on2 大会
8/5	14:00	アルカナーハートFULL! 2on2 大会
8/18	20:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
8/25	20:00	GGXX Λ CORE 2on2 大会

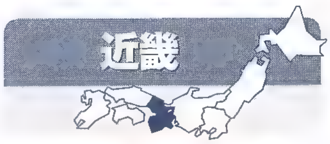
富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

8/3	21:00	鉄拳5 DR ランバト
8/4	20:00	HYPER SFⅡ 大会
8/11	20:00	頭文字D Ver.4 大会
8/18	20:00	鉄拳5 DR ハリソン杯
8/24	21:00	鉄拳5 DR ランバト
8/25	21:00	VF5 公式大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関町6-1 高岡ステーションデパート駅地下街 ☎0766-24-8450

8/4	19:00	KOF 2002 リーグ戦
8/11	19:00	ティンクルスタースプライツ 連爆バトル
8/18	19:00	MBAC Ver.B2 リーグ戦
8/25	19:00	GGXX Λ CORE トーナメント戦



滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717

8/5	17:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。
8/12	15:00	CCB 0083 大会 ◆参加費1000円。
8/19	20:00	頭文字D Ver.4 大会 ◆参加費100円。
8/25	20:00	鉄拳5 DR 大会 ◆大会後1時間フリープレイ。
8/26	18:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費500円。
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費1000円。
毎週日曜	21:00	はじめの一歩2 パンチングマシーン最強決定戦

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行っておりません。

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

8/4	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
8/5	14:00	頭文字D Ver.4 大会
8/11	14:00	GGXX ΛCORE 大会
8/12	14:00	MBAC Ver.B2 大会
8/18	14:00	アルカナハート FULL! 大会
8/19	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
8/25	14:00	MBAC Ver.B2 大会
8/26	14:00	GGXX ΛCORE 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

8/26	19:00	VF5 公式大会

※詳しくは店内POPをご覧ください。

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

8/3	25:00	鉄拳5 DR 大会
8/5	15:00	MBAC Ver.B2 大会
8/10	22:00	GCB 0083 大会
8/12	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
8/17	25:00	鉄拳5 DR 大会
8/19	15:00	MBAC Ver.B2 大会
8/24	22:00	GCB 0083 大会
8/26	15:00	GGXX Λ CORE 大会
8/31	25:00	鉄拳5 DR 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F ☎075-502-5675

8/5	17:00	beatmania ⅡDX14 GOLD 大会
8/12	17:00	MBAC Ver.B2 大会
8/19	17:00	KOF 大会
8/26	17:00	MBAC Ver.B2 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-502-5765

8/10	16:00	VF5 公式大会 ◆定員32名。
8/11	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆定員16名。
8/25	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆定員16名。

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

8/5	13:00	CVS 2 2on2 大会
8/9	19:00	GGXX 第127回 関西ランバト
8/19	15:00	SF ZERO3 第74回 関西ランバト
8/23	10:00	GGXX ΛCORE 第128回 関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

8/3	24:00	ロックンボウロラマ 大会
8/10	24:00	ロックンボウロラマ 大会
8/12	24:00	野球盤大会~激闘エルロフト~
8/17	24:00	ロックンボウロラマ 大会
8/19	24:00	野球盤大会~激闘エルロフト~
8/24	24:00	ロックンボウロラマ 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会
毎週日曜	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

※詳しくは店内POPをご覧ください。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 パーラーメトロ和駅前店2F ☎06-6788-3500

8/5	15:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
8/12	18:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円。定員32名。
8/19	15:00	QMAⅣ大会
8/26	15:00	GGXX ΛCORE 大会

※変更になる場合がございますので店舗にてご確認ください。

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

8/18	19:00	SFⅢ 3rd 大会
8/25	19:00	鉄拳5 DR 大会

★GAME DINO 枚方本店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

8/4	18:00	KOF MIA 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎072-671-5123

8/1	20:00	三国志大戦2 大会
8/3	20:00	アクエリアンエイジ 店内大会
8/5	18:00	GGXX Λ CORE 大会
8/8	20:00	ベースボールヒーローズ2大会
8/12	18:00	MBAC Ver.B2 大会
8/15	20:00	三国志大戦2 大会
8/17	20:00	アクエリアンエイジ 店内大会
8/19	18:00	アルカナハート FULL! 大会
8/22	20:00	ベースボールヒーローズ2大会
8/26	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★GAME PLAZAオレンジハウス
大阪市東淀川区下新庄6-9-18コーポ勝美 ☎06-6326-1218

8/11	16:00	KOF MIA 大会
8/18	16:00	GGXX ΛCORE 大会
8/28	16:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

8/5	12:00	第40回 ザ・ランブルフィッシュ2 大会
8/19	19:00	第41回 ザ・ランブルフィッシュ2 大会
8/25	19:00	SCNソウルキャリバーⅢAEランバト第Ⅵ期第8戦(全8戦)
毎週月曜日	18:00~23:00	SCⅢ AE 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円。

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

8/5	17:00	KOF MIAシングルトーナメント大会 ◆参加費無料。
8/12	17:00	GCB0083大会 ◆参加費300円。
8/19	17:00	頭文字D ARCADE STAGE4大会 ◆参加費100円。
8/26	17:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費無料
毎週日曜	10:00~16:00	MBAC Ver.B2 フリープレイ ◆参加費一人500円。

※大会受付は当日9:00から大会開始30分前まで。店奥のカウンターにて受付。

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎0726-33-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

8/5	15:00	MBAC Ver.B2 大会
8/11	終日	月華の剣士 第弐幕 対戦会 ◆1コイン2クレジット。
8/12	15:00	CVS 2 大会
8/19	15:00	GGXX ΛCORE 大会
8/25	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
8/25	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆1コイン2クレジット。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週日曜	18:00	カウンターストライク NEO 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

8/4	18:00	KOF MIA大会
8/5	18:00	三国志大戦2大会
8/11	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2大会
8/12	18:00	MBAC Ver.B2 公式大会
8/18	18:00	GGXX Λ CORE 大会
8/19	18:00	VF5 Ver.B 公式大会
8/25	18:00	KOF MIA大会
8/26	18:00	ガンダムSEED DESTINY大会

★ハイテクランド セガ アピオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1~2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

8/5	14:30	キン肉マン マッスルグランプリ2大会 ◆参加費無料。定員32名。
8/26	14:30	KOF MIA 大会 ◆参加費無料、定員32名。

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1 ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

8/5	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。
8/19	15:00	頭文字Dアーケードステージ4 姫路最速伝説 ◆定員16名。
8/25	15:00	三国志大戦2 店舗大会 ◆定員32名。



★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404~407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

8/5	15:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランキングバトル【第五期 関西番付 第五幕】
8/11	19:00	バーチャロン OT5.66 大会
8/12	16:00	VF5 公式大会【FIGHT8】 ◆参加費100円。
8/19	15:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランキングバトル【第五期 関西番付 第六幕】
8/26	16:00	MBAC Ver.B2 大会 ◆参加費100円。
毎週土曜	15:00	第6期 GGXX ΛCORE ランキングバトル【ACCENT CORE】 ◆参加費100円。

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

8/4	終日	バトルギア4 フリー走行イベント ◆30分 200円。
8/5	15:00	頭文字D Ver.4 大会
8/11	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
8/12	15:00	MBAC Ver.B2 大会
8/18	19:00	ベースボールヒーローズ2大会
8/19	15:00	アルカナハート FULL! 大会
8/25	19:00	GGXX ΛCORE 大会
8/26	15:00	QMA Ⅳ大会

★セガワールド阪奈スポーツガーデン
奈良県生駒市辻町480-1 ☎0743-73-9379

8/11	21:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

8/11	20:00	VF5 公式大会
8/18	20:00	頭文字D Ver.4 大会
8/25	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
8/26	20:00	鉄拳5 DR 大会

島根県

★今出屋商店ゲームコーナー
松江市美保関町七瀬1520 ☎0852-72-2550

毎週木曜日	20:00	SCⅢ AE SCNランバト
毎週木曜日	21:00	鉄拳5 DR ランバト

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

8/18	19:00	MBAC Ver.B2 シングル大会 ◆参加費無料

★セガワールド松江
島根県松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

8/11	19:00	MBAC Ver.B2 2on2 大会
8/18	20:00	KOF'98 大会
8/19	19:00	頭文字D Ver.4 大会
8/23	20.00	VF5 公式大会
8/25	19:00	GGXX Λ CORE 3on3 大会
8/26	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

8/18	20:00	VF5 公式大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 サンモール4~5F ☎06-6317-0433

8/4	15.00	旋光の輪舞SP ランダム2on2 大会 ◆ファビアンA3禁止。
8/5	15:00	GGXX ΛCORE ランバト
8/12	15:00	ガンダムSEED DESTINY 機体ランダム 2on2 大会 ◆毎試合機体をくじで決定。
8/18	15:00	KOF MIA 大会
8/19	15.00	GGXX Λ CORE 3on3 ランバト ◆チーム内同キャラ有り。
8/25	15:00	SFⅢ 3rd 大会
8/26	15.00	MBAC Ver.B2 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ禁止。

★広島ギーゴ
広島県広島市中区本通3-5せらかぐ本通ビル ☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

8/12	15:00	VF5 公式大会

山口県

★ハイテクセガＪＲ下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

8/5	16:00	MBAC Ver.B2 大会
8/19	16:00	GGXX ΛCORE 大会
8/12	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

※参加費すべて一人100円。

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

8/19	14:00	第27章 MBAC Ver.B 大会
未定	14:00	第22回 GGXX ΛCORE 大会

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
愛媛県新居浜市徳常町6-8 ☎0837-37-5573
http:// ocation.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

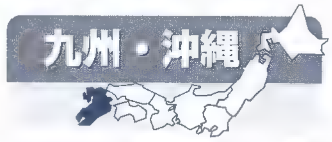
8/4	17:30	MBAC Ver.B2大会
8/5	17:30	GGXX Λ CORE 大会
8/11	17:30	頭文字D Ver.4 大会
8/12	17:30	三国志大戦2 大会 ◆参加費200円。
8/13	17:30	バトルファンタジア 大会
8/14	17:30	GGXX Λ CORE 大会
8/15	17:30	MBAC Ver.B2 大会
8/18	20:00	VF5 公式大会 ◆公式大会ルール
8/19	17:30	バーチャロンフォース 大会
8/25	17:30	WCCF 大会 ◆カード排出なし。参加費200円。
8/26	17:30	MJ3 EVO コンビ打ち大会 ◆参加費1チーム200円。

※記載のない大会はすべて参加費100円。

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎087-843-2788

8/5	19:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 大会 ◆キャラ変更不可。
8/12	19:00	KOF MIA 大会 ◆キャラ変更不可。
8/19	19:00	SFIII 3rd 大会 ◆キャラ変更不可。
8/26	19:00	VF5 公式大会 ◆キャラ変更不可。



福岡県

★アミューズメントスペースMAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1丁目12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

8/4	18:00	MBAC Ver.B2 2on2 大会
8/5	14:30	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
8/11	15:00	KOF'98&KOF 2002 デュエル予選会
8/12	15:00	KOF MIA デュエル予選会
8/18	19.00	ソウルキャリバー3大会
8/16	14:30	頭文字D4大会
8/25	18:00	GGXX Λ CORE 大会

※すべて参加費一人100円。開催日時等が変更になる恐れがあります。詳細は、HP等にて必ずご確認ください。

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

8/11	15:00	GGXX Λ CORE 大会
8/26	19:00	VF5 公式大会

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

8/4	19:00	VF5 大会
8/12	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
8/13	19:00	GGXX Λ CORE 大会
8/14	19:00	三国志大戦2 大会
8/15	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 ノバティハウスビル2～3F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc web/cs_tenmonkan.html

8/11	19:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 大会 ◆ペンタゴン・ブラックホール使用禁止。
8/25	19:00	VF5 公式大会
8/26	16:00	MBAC Ver.B2 ランバト 第7戦

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日ごろです）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

セガワールド松江で6月9日に開催された『GGXX ΛCORE』3on3大会の模様。写真の029（おにく？）チームが10チーム30名の頂点に立つ。同店では8月にも3on3を開催するので、我こそはという方は挑戦を！



見事優勝の029チームの面々、表彰式の一枚『GGXX ΛCORE』は全国どこでも熱い！

今月の強者たち

この号が出るころは闘劇予選も終了して、いよいよ決勝へ向けて調整、という時期ですね。予選やイベントに、6月も熱い戦いが繰り広げられました。

●スガイコトニ（北海道）

◇beatmaniaIIDX 14 大会 6/16·12名
中級部門優勝:TOM46
2位:ジュン 3位:マッピー
上級部門優勝:続
2位:Y.K3 3位:K

●サム・ワン（宮城県）

◇VF5 公式大会 6/23·23名
優勝:ニヤーリ（カゲ）
2位:よっちゃん 3位:フルネルソン太郎、白虎隊

●桜の牧アミューズパーク（茨城県）

◇鉄拳5 DR 2on2 大会 6/2·20名
優勝:キセル/カワダ（スティーブ）、クマる（アンナ）
2位:ぶらんこ・えびタソ

◇VF5 公式大会 6/9·42名
優勝:バーダック（アキラ）
2位:水戸晶

◇GGXX SLASH 大会 6/24·16名
優勝:ツッパリ（スレイヤー）
2位:NOX 3位:T—SOUL

●埼玉POPY（埼玉県）

◇第41回ブレ軍総杯 6/2·18名
優勝:ジュリパン（HEI）、しょーちゃん（HEI）、成（MAR） 2位: ゆ ん ぽ、み い も、きんぱっ

◇第10回天下一バーム杯 6/9·14名
優勝:どんぶり（ELB）、魔んぶく（LA）
2位:ワリちゃん、マミサラ

◇KOF98月間王座争奪戦 6/15·18名
優勝:のりまろ／ mine、じょじょ、カリー
2位:むねじ学校／先生、生徒1/生徒2

◇KOF 2002 月間王座争奪戦 6/15·27名
優勝:バンピーの尻拭い／ともちゃん、KUL、キャップ
2位:即席/先鋒、中堅

◇第42回ブレ軍総杯 6/23·24名
優勝:ランカ（LEI）、理（YOS）、KR（ケロ）、（NIN）
2位:バラモン/しょーちゃん/ナナキ

◇第12回 SCNポイントランキングバトル 6/24·14名
優勝:毛玉（吉光）
2位:元15

●G-link蘇我（千葉県）

◇三国志大戦2 シールド戦 6/23·16名
優勝:シロッコ
2位:フォルテ

●アミューズメントスペースUFO 八王子（東京都）

◇MBAC Ver.B2 ランバト 3戦 ラスト 2on2 6/9·26名
優勝:セキロイ（メカ）、アミロース（ネロ）
2位:貯金·SIZ

◇第22回 GGXX SLASH 2on2 大会 6/12·13名
優勝:K （ミリア）、O （ソル）
2位:Kid、AZ 3位:じんぷう

◇第6回 アルカナハート 2on2 大会 6/23·12名
優勝:めのじ（はぁと）
2位:F成 3位:キシキ

●アミューズメントスペースUFO 八王子（東京都）

◇MBAC Ver.B2 ランバト 3戦 ラスト 2on2 6/9·26名
優勝:セキロイ（メカ）、アミロース（ネロ）
2位:貯金·SIZ

●ムー大陸 立川店（東京都）

◇VF5 公式大会 6/30·59名
優勝:イトシュン（ブラッド）
2位:DAI@荒氏は遠征中 3位:黄香櫻おなかいっパイ、（*·へ·）ちょ

●Boo-BossBoss 吉祥寺店（東京都）

◇beatmaniaIIDX 大会 6/17·16名
優勝:冬
2位:かし@あうあうあ 3位:NYANTA

◇QMAⅣ 大会 6/24·16名
優勝:チャチャ
2位:みりす 3位:カレッツァ

●アミューズメント アズブレス（富山県）

◇VF5 ホームステイアキラ相手 6/2·15名
優勝:ロクデナシ（リオン）
2位:暴走あぶ 3位:D.I.Oぱぱ.碧雲

◇鉄拳5 DR ランバト 6/22·15名
優勝:かず（ブライアン）
2位:KiD 3位:ふう

●アミューズランド ガディス（富山県）

◇MBAC Ver.B 2on2 6/2·24名
優勝:今夜はネカフェ /FUT （さつき）、DDT （シオン）
2位:SD/S 3位:D

◇パズルファイター 大会 6/3·12名
1RD
優勝:らっきょ （ケン）
2位:フール 3位:そら
2RD （キャラ変あり）
優勝:SKY
2位:BAD 3位:フール/らっきょ

◇MBAC Ver.B 2on2 6/9·24名
優勝:「かくるるTシャツ発売中 お前ら買え、2万だ」/くぐ（アルク）、かくるる（都古）
2位:RM/おぐHO☆GU、深紅フラン 3位:特になし/S、D /ダスト、いしえ

◇KOF 2002 U-20 6/10·12名
優勝:紗那
2位:ダスト? 3位:くろっかす

●コムテックタワー（愛知県）

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会 6/2·32名
第一部
優勝:ユーニレイア
2位:ローザ（黒） 3位:ラゴウ
第二部
優勝:ワルウララ
2位:ラゴウ 3位:ごんぶと

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）

◇ソウルキャリバーⅢ 1on1 6/3·13名
優勝:社会の膿（ヴォルド）
2位:さるすべ 3位:ティラ·ブートキャンプ

◇GGXX 第123回関西ランバト 大会 6/7·75名
優勝:どぐら（RO）
2位:あっつん 3位:飛翔晃

◇QMA4 第28回関西ランバト 大会 6/9·69名
優勝:ジュセトゥ
2位:アカボシ 3位:きっくさーぶ

◇三国志大戦2 1on1 大会 6/10·20名
優勝:飛翔晃
2位:シオリ、ゴウ

◇北斗の拳 2on2 大会 6/10·57名
優勝:「ハゲ」ジャイアン·kubo
2位: 紅の豚·金デヴ 3位: 紅の豚·金デヴ

◇SFⅢ 3rd 第21回関西ランバト1on1大会 6/16·44名
優勝:梅園（CH）
2位:シロいたち 3位:R.F

◇CVS 2 3on3大会 6/17·42名
優勝:「ナカニシさん老けましたね・・・」CAB、ライ、KOK
2位:FK·みえはる·ダリ 3位: さっちゃんさん·ナカちゃん·ヒラヒラ

◇GGXX 第124回関西ランバト 6/21·69名
優勝:R.F （FA）
2位:ナバイケン 3位:かず

◇ZERO3 第73回関西ランバト1on1 6/23·16名
優勝:ネコノヒ（SG）
2位:クラッシャー 3位:ナイキ

◇スパⅡ X 2on2 大会 6/24·44名
優勝:ホンマ?／オトチュン、kky
2位:プリンス·ARG 3位:ミ·ゴトー

●ハイテクランドセガアビオン（大阪府）

◇三国志大戦2全国大会 覇業への道～若獅子の覚醒～店舗予選 6/3·32名
優勝:みかどスタァスタァ（君主カード名:馬蓮@姐）
2位:華

●クラブセガ姫路OS（兵庫県）

◇VF5 公式大会 6/10·17名
優勝:とろ（パイ）
2位:真希

◇頭文字D アーケードステージ4 兵庫大会 店舗予選 6/16·10名
優勝:TOKER
2位:シオサ 3位:カーボン

◇頭文字D アーケードステージ4 姫路最速伝説 6/17·14名
優勝:シオサ
2位:もえちゃん 3位:シュウタ

●セガ 三宮 セガ SANX（兵庫県）

◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【Λ 20】 6/2·20名
優勝:まっど（ヴェノム）
2位:帷@世界一位 3位:ドライエース

◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【Λ 21】 6/9·14名
優勝:あっつん（イノ）
2位:まっど 3位:ハル

◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【Λ 22】 6/16·15名
優勝:ハル@徳5（アクセル）
2位:悟史@徳12 3位:ギア夫@海老

◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【Λ 23】 6/23·20名
優勝: 蝿（スレイヤー）
2位:ハル 3位:悟史

◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【Λ 24】 6/30·23名
優勝:ヲシゲ（ミリア）
2位:沢 3位:あっつん

◇サムライスピリッツ 天下一剣各伝 関西番付【第一幕】 6/3·11名
優勝:五月雨（徳川 慶寅）
2位:伊吹シン 3位:いしかち

◇サムライスピリッツ 天下一剣各伝 関西番付【第二幕】 6/17·14名
優勝:伊吹シン（シャルロット）
2位:石勝 3位:タム=リン

◇MBAC Ver.B2 闘劇前哨2on2大会 6/10·28名
優勝:海馬瀬戸、キャメイ（翡翠&琥珀）、アリス（秋葉）
2位:つぽい、あーちゃん 3位:シエルブリッド、兄貴@ぺけ

◇バーチャロン OT5.66大会 6/24·11名
優勝:RPO （スペシネフ）
2位:やすまる 3位:ハナビ

◇三国志大戦2 覇業への道 関西Cエリア決勝大会 6/24·24名
優勝:♪ザビ～♪
2位:大元師 3位:畑115-1

◇VF5 公式☆大会【FIGHT 7】 6/10·36名
優勝:☆★ぺ信者★☆（影丸）
2位:汚物専務☆白鯉 健児 3位:火垂、メリズ（※三位決定戦は行わず）

●セガワールド松江（島根県）

◇ガンダム SEED DESTINY コスト450 ランダム 大会 6/2·20名
優勝:ガチレンジャーチーム
2位:いたい……チーム 3位:テキトー

◇GGXX Λ CORE 3on3 大会 6/9·30名
優勝:029チーム
2位:NO.3チーム

◇VF5 公式大会 6/23·29名
優勝:チョップ（シュン）
2位:AS —

●今出屋商店 ゲームコーナー（島根県）

◇鉄拳5 DR ランバト 6月度総合
優勝:さんごう（デビル仁）
2位:トーマス 3位:式

●ファンタジスタ（岡山県）

◇SFⅢ 3rd 大会 6/23·15名
優勝:ムナカタ（ダッドリー）
2位:薫 3位:えあすと

●プロバックス JOYサンモール店（広島県）

◇アルカナハート! FULL 大会 6/3·5名
優勝:由宇@広島焼き（はぁと）
2位:ひつまぶし@U 3位:もちゃ

◇ストⅢ 3rd 大会 6/9·20名
優勝:薫（春麗）
2位:モリサワ 3位:えあすと

◇HYPER SF Ⅱ 6/10·8名
優勝:Unjama （Dサガット）
2位:せぶ 3位:CASA

◇MBAC 2on2 大会 5/17·28名
優勝:有情物語 なるかみっ! （Vシオン）&すもと（青子）
2位:もちゃ&ガルシア 3位:陽&POTETO

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 6/23· 16名
優勝:チゲ犬 青犬（フリーダム）&チゲ（ムラサメ·バルトフェルド機）
2位:ヘコミン&下僕 3位:シャンク&クリス

●広島GiGO （広島県）

◇VF5 公式大会 6/24·22名
優勝:マスカレード（エル·ブレイズ）
2位:☆闘将拉麺男☆ 3位決定戦未実施

●戦～ikusa～（香川県）

◇VF5 公式大会 6/10
優勝:モータル（ポチョムキン）
2位:ボビー 3位:ブルーマリー、0★岸神様★0

◇SCⅢAE 大会 6/17
優勝:半角（リ·ロン）
2位:すぶ～ん 3位:FORK

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 6/24
優勝:シン（ブリッツ）、キラ（Lストライク）
2位:あ、う 3位:パパ、アスラン

●ハイテクセガJR下関（山口県）

◇GGXX Λ CORE 大会 6/5·5名
優勝:☆おしゃれ泥棒☆（サラ）
2位:くろ 3位:ひぃ

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 6/10·20名
優勝:クロト（フリーダム） /コシナカ@無形文化財（デュエル）
2位:NOBU></ミwike(=ω=) 3位:スイミー/トウカという名のCPU

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 6/24·18名
優勝:トウカ（フリーダム）/それが人のごう!! （デュエル）
2位:ブニブニ/パスタ 3位:M/自爆

●セガワールド大塔（長崎）

◇アヴァロンの鍵弐 大会 6/10·15名
優勝:鍵犬≒M
2位:イシュタル 3位:シズマ

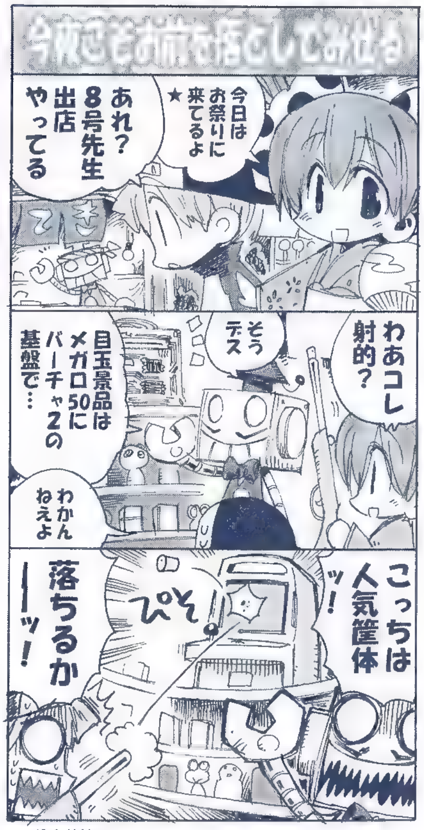
●クラブ セガ 天文館（鹿児島県）

◇MBAC Ver.B2 ランバト 第5戦 6/3·23名
優勝:八雲（翡翠）
2位:みかん 3位:L.K

使って遊べる!!

アルカディアクーポン

福島県と千葉県に新たな加盟店が登場。どちらのお店でもイベントがさかんに開かれているようだ。夏休みは宿題を終わらせて涼しいゲーセンに遊びに行こう！



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 スーパービンゴ郡山店（福島県）、ゲームセンタークラウン（千葉県）

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	NEW! スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	NEW! ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13 11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.52

福島県 スーパービンゴ郡山店

店舗情報

住　所：郡山市愛宕町4-2
電話番号：024-935-2388
営業時間：11:00～24:00
（土日祝日は10:00～24:00）
URL：http://www10.ocn.ne.jp/~sun-lei/bingo.html

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオ、プライズはスタンプ一個で1プレイ、メダルは20枚です。一日一回まで。

スタッフより

『GGXX ΛCORE』、『KOF』をはじめ、対戦が熱いです！ クーポンで大会に参加するのもありですよ。

Access



郡山駅より国道4号線を須賀川・白川方面へ車で5分。栄町交差点を右折してすぐ。セーブオン隣接。

千葉県 ゲームセンタークラウン

店舗情報

住　所：佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F
電話番号：043-462-1203
営業時間：10:00～24:00
（土日祝日は9:00～24:00）
URL：http://am.ge-sen.com/?3478

対応ゲーム

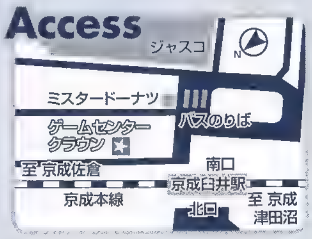
ビデオ

※ビデオゲーム1プレイサービス！

スタッフより

まだ開店して3カ月のお店です。フリープレイやミニ大会などイベントを多数企画しています。シューティングも充実！

Access



京成本線「京成うすい駅」南口下車。線路沿いを成田方面へ100m。市進学院ビルとなり。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア→ゲームセンター

7月30日から
19-8.29まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字小原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2丁目4-2	☎06-4396-5270
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋商店ゲームコーナー	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年6月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで競い、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計しています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
2SPICY		423,765	M.N	個人申請ビッグバンEX(愛媛)
むちむちポーク!	むちむちピンク1周END	203,939,790	AKF	個人申請ゲームセンター モーゼ(東京)
	むちむちイエロー1周END	185,986,180	E_H-RLF	個人申請シルクハット本厚木(神奈川)
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～		2,297,010	LUI@店員さんのご好意に感謝。	個人申請楽市楽座 黒崎店(福岡)
ポップンミュージック 15 ADVENTURE	アジアンガールズ	397,756	自称ウサファン	モンキーハウス本館(福岡)
	スタイリッシュ	397,834		
	胸キュン	398,470		
	生き様	396,538		
	大人のためのインスト	392,905		
トリガーハート・エグゼリカ	エグゼリカ	710,936,625	クルまで手が回りませんでした。PELA	個人申請ゲームインナハII(沖縄)
アフターバーナークライマックス		3,049,640	SUG	個人申請ウェアハウス川崎(神奈川)
タイムクライシス4		7,734,560	M.T@800万は家庭用で。	個人申請アドアーズ岩出(和歌山)
ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～	SCORE ATTACK MODE	9,735,850	DGN	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
メタルスラッグ6	クラーク	100,100,810	☆Y.H☆	AMUSEMENT LAND Kentagon(東京)
	ラルフ	26,315,680	きっくす	個人申請サーティーエイト(静岡)
旋光の輪舞 NEW Ver.	ペク・チャンポ	53,103,840	平○氏東京永住記念	グッデイ21(東京)
旋光の輪舞SP	ファビアン・ザ・ファストマン	46,883,400	うどん某F.K@ありがとうセンコロ	サブカルチュア(福岡)
ザ・ランブルフィッシュ2	ガーネット	1,222,520	KFI-FUJ	GAME'S MILK(京都)
	ハザマ	1,194,740	Y-S	えの木(高知)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,785,600	とん吉	Game in えびせん(東京)
	メカヒスイ	4,049,700	ちん平	
	ワラキアの夜	4,319,800	今月さぼりぎみ えび店長	
	遠野秋葉	5,248,600	M・ダンカー	
	赤主秋葉	5,447,700	空手 健児	
	猫アルク	4,785,700	かん太	
私立ジャスティス学園		14,958,100	よどさん	Game in えびせん(東京)
ストリートファイター ZERO3	ユーニ	6,783,400	藤井まこと	Game in えびせん(東京)
セクシーパロディウス	ミカエル	7,190,800	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
豪血寺一族2	アンジェラ	4,894,900	豪2スコアラー GGE-虎井権太	Game in えびせん(東京)
マイティ・パン	エキスパート	1,428,900	パン工房-まJU	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
龍虎の拳2	リー・パイロン	3,097,740	剣ちゃん	Game in えびせん(東京)
天地を喰らうII	関羽	4,545,650	張飛・魏延は任せた AXIOM-H.Y㊐	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

戦え!ビックファイター		7,410,600	MIE	デイトナIII(埼玉)

『戦え!ビッグファイター』集計再開ついて

弊誌のハイスコア集計ではこれまで『戦え!ビッグファイター』(日本物産/1988)を「永久パターンのため集計打ち切り」としておりましたが、スコア申請者の方から永久パターンは成立しないとのご意見を頂きました。調査の結果、永久パターンの実現は困難という結論に達しました。このため、『戦え!ビッグファイター』の集計を再開致します。スコア申請者の方にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

講　評

●『2SPICY』は全ミッションノーミスクリアと攻略スキルボーナスの獲得が必至事項。その上でどれだけダメージを受けずに、かつタイムを残せるかというプレイ内容。1,000点伸ばすのも相当な苦労があるようなので、トップと2位の3,000点差はかなりの大差といっていいでしょう。

●『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン～修羅の双星～』はこれまでの条件を満たすボーナス獲得と敵の破壊数を増やしていく稼ぎに加えて、無敵状態の敵への撃ち込み点稼ぎを徹底することでスコアを伸ばしています。

具体的にはジムストライカーのジャンプ着地後や盾を構えて待機している第4小隊に対して撃ち込み点（10点）を稼ぐことができるほか、2-1中ボスのビッグトレーは、正面右のビーム砲付近と破壊後の後方砲門（第一形態のみ）に対して時間の限り撃ち込み点を稼ぐことが可能になっています。ただ、時間がかかるとその分ランクが上がり、最終面がより難しくなってしまうのがきついようです。

●『旋光の輪舞SP』のファビアン・ザ・ファストマンは最後のミカAまでパターンが全部成功したスコアとのこと。リリ→ミカB→ツィーラン→ペルナ→桜子→チャンポ→まではライフとヒット数を重視（できればライフも）、最後のミカAは敵が強すぎるのでライフとタイム重視だそう。『（さんざん苦しめられてきた）ミカの顔はもう見たくないです』とのコメント付きでした。

●『メタルスラッグ6』はクラークでついに1000万点の大台を突破。また、ラルフも最終面ボスでの残機つぶしで弾薬アイテムを稼ぎ、撃ち込み点でスコアアップを図っているという段階です。

●『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』のスコアタックモードはこれまでのトップの座を守ってきたGAL氏に50万点ほどの大差を付けてDGN氏がトップに躍り出るという衝撃の展開。ボスのサンダーレーザーをため撃ちのローズクラッカーで消す稼ぎをどれだけ成功させるかが大きな比重を占めていますが、運要素の強いボス戦以外での工夫（ショットで倒すと点の高い敵をしっかりと破壊、中ボスへの撃ち込み時間を延ばす）で基本的な点効率を上げたのが今回のスコアにつながったようです。

HIGH SCORE CLOSE UP！

アルカナハート FULL！

大道寺 きら

2,012,950

プチてんし ローザの育成はガチ
SPOLA九品寺（熊本）

このは

2,490,350

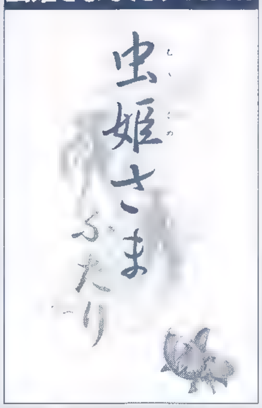
G.M.C.やちょ
大久保アルファステーション（東京）

アルカナ超必殺技で決めろ

大多数のプレイヤーが樹のアルカナを選択している中で、このはのプレイヤーだけが鋼のアルカナを選択しているが、これは鋼のアルカナの方がアルカナ超必殺技でフィニッシュした際に獲得できるスコアが高いためだ。

ただ、樹のアルカナはアルカナフォースで体力を回復できるため、パーフェクトが取りやすい上にアルカナ超必殺技もそこそこの点数が見込めるのは大きい。特に『FULL!』は前バージョンに比べてCPUのガードが固く、足払いなどを簡単には食らってくれない。そのため、パーフェクトが取りにくく、樹のアルカナフォース展開時の体力回復の重要度がより高いのだ。アルカナ選択と稼ぎパターンとの兼ね合いでまだ無限の可能性が広がっている本作、今後の展開に期待したい。

虫姫さまふたりVer1.5



オリジナル・レコ

534,984,478

GFA2-ISO(終了？)
デイトナⅢ（埼玉）

マニアック・パルム

893,936,329

えび
Game in えびせん（東京）

ウルトラ・パルム

3,246,295,423

(印)副会長＠がん
マットマウスパートⅡ（神奈川）

ウルトラ戦線に大きな動きあり！

前回の更新無しから一転して今回3部門が更新されたが、オリジナル・レコは次回以降に詳しく解説予定なので残る2部門について解説したい。

マニアック・パルムはショットタイプがアブノーマルに変わっているのが大きな変化。ショットの威力が圧倒的に強いので、単純にボスのカウンターでのスコアアップはもちろん、さまざまな場面でノーマルでは厳しかった中型機の赤レーザー破壊が安定してできるようになるのだ。

ただし、もちろんいいことばかりではなく、サブウェポンのサンダーレーザーのホーミング性能にムラがあり、毎回同じところにロックオンさせるのが運頼みになって安定しない点は稼ぎパターンの上で障害になる部分だ。これまでも言われていたことだが、稼ぐ上では3面が非常に安定せず、かなり苦しめられている模様。今回のスコアは残×4のもので、まだまだ伸びる余地はあるとのことだ。

そして、ついにグッデイ勢以外のプレイヤーがウルトラ部門でのトップを取るという大きな動きが生じた。32億点超えというスコアを出してきたのは、これまでも『ケツイ』の裏2周タイプBトップや『虫姫さま』ウルトラALLなどの実績を持つ"がん"氏。

道中の稼ぎパターンは進化中ながら、その難度の高さから実際につなげたり安定させるのはとてつもなく難しいのがウルトラモードなので、現実問題どこまでスコアが伸ばせるかはプレイヤー当人たちですら五里夢中といったところのようだ。

もちろんこれまでトップを守ってきた"ダメシューター K.K"氏もまだまだスコア面での伸びしろは大きく持っているはずなので、今後の"がん"氏との一騎討ちに大きく期待したい。

ハイスコア集計店一覧

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『グラディア』／5,673,320／瓜×2／2週ALL・連付
■エロスコアネーム問題がそんなに深刻だとは全く気付きませんでした。これからは自粛します。男爵は改名させます。男爵の新ネーム募集!!

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
『雷電Ⅳ』も『むちむちポーク!』も買ってもらえず、よそのおさがりを待つばかりです。新作買ってください……。byスコア担当

●大久保アルファステーション（東京都）
お客様からのご要望により、現在当店B1フロアではシューティングゲームが全28タイトル稼働中です！ 50円のゲームセンターとしては都内最大級のラインナップです！ ぜひご来店ください！

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
当店でついに『虫姫さまふたりVer1.5』ウルトラALL達成！ プレイヤーの努力に感動!! ……その節は本当に申し訳ないorz

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
さぁ夏休み、名古屋駅から歩いて6分30秒、ご来店お待ちしてます。みなさん、たまには勉強も……。

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
夏まっさかりの8月！ 夏休みを満喫していますでしょうか？ 8月は『ギターフリークス』、『ドラムマニア』の新作に『DDR』の新作まで！ 汗だく必至の盛り上がり大確定！ P.S.当店ヘビーシューター OGUさん新天地でも頑張って！

●えの木（高知県）
十年の時を経て告白するけど、我々は『ポケットファイター』と、『リアルバウト餓狼伝説』（初代）のキャラ別集計をしてほしかったのです。頑張りすぎて舌が5ミリ欠けたんよ、舌が。

●サブカルチュア（福岡県）
スコアラーが不足しています。『むちむちポーク!』入荷したので皆さんどんどん申請しちゃってください。

●ゲームプラザ・ショールーム　（熊本県）
『アームドポリスバトライダー verB』（上級／フライングバロン／ワイルドスネイル／マリア）ALL 15,216,750　双子エンジンGRF

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
プレイシティのコミュニティーサイトが開設しました。またホームページも随時更新していきますのでよろしくお願い致します。8月には『ドラムマニア』と『ギターフリークス』の新作が入荷します。

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ゲームプラザ・ショールーム

■ 熊本県熊本市黒髪5丁目4-62
■ TEL：096-343-9831
■ 営業時間：10:00～24:00



『KOF'98』、『KOF2002』のメッカといえるほど毎日のように対戦が盛んです。『麻雀格闘倶楽部6』は1コイン2クレジット設定、音ゲー各種そろっています。レゲー中心となりつつあります。基板の持ち込み大歓迎ですのでよろしくお願いします。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◯店舗名 ◯連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス） ◯店長およびハイスコア担当者名 ◯サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◯お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルール

キン肉マン マッスルグランプリ2

【タイム】の一部門で集計します。
※使用するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL:3、ROUND TIME:80sec、FIGHT COUNT:2ROUND]

ハイスコア集計ルールの告知について

ハイスコアの新規集計タイトルおよび、集計方法が変更になるタイトルについて、集計ルールの告知方法を今後は以下のように定めます。

1. 新規タイトルの集計開始は、稼働から2週間たった後の締切からとします。

2.集計部門に変更がある場合は随時ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)上で告知し、ウェブサイトに掲載されているルールを最新として扱います。

※アルカディアの誌面でも告知してまいりますが、月刊という刊行ペースの都合上、急なルール変更に対応できないことがございます。最新のルールはウェブサイトでご確認ください。

3.スコアの申請数が多い場合には、予告無く単一集計からキャラ別にルールが変更になる場合があります。

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア11月号掲載）は
2007年8月19日（日）
までに出されたスコアで、
8月22日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1996年4月1日以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない。

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲

第三十六回「太陽のハレーション」

暑い夏、熱い闘劇、という枕から始まりまして、先月に引き続きましてeスポーツムーブメントがなぜ日本では広がっていかないのか、というお話。是非皆さんも考えてみよう。

ぶっちゃけ先生「もうじき闘劇'07 FNALじゃなぁ、ぶっちゃけ」

さわたり「そうですね。この号が発売されている間に開催されますね」

ぶっちゃけ先生「今年のディファは熱いじゃろうな、ぶっちゃけ」

さわたり「そうなんですよ。今までは3月と5月にしか開催していないので、夏の開催は初。会場内の熱気……というか暑苦しさは恐怖ですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、炎天下でのプレイだと、熱射病が怖いからのー」

さわたり「そうですねー。って炎天下じゃないですってば。ディファ有明の中ですよ。でも水分補給とかは、こまめにしないといけませんね」

●

というわけで、前回の続きだ。

前回は、アジア室内競技大会にTVゲームが採用された話に端を発し、eスポーツムーブメントにおける日本の立ち後れを指摘した。

本来はゲーム先進国であるはずの日本が、こと「eスポーツ」＝ゲームを競技として考え、競い合う……というプレイ方法においては、後進国となってしまっている。アーケードゲームで鍛え上げられている対戦格闘ゲームならいざ知らず、それ以外の（主にPCの）ゲーム（ジャンル）では、日本人は外国人の足下にも及ばないタイトルも数多い。ここで正確に捉えておきたいのは、あくまでもeスポーツがPCゲーム業界を中心としていることだ。ぶっちゃけ、日本ではそこまでPCゲームが流行っているわけではない。人口も少なく、情報も少なく、切磋琢磨する環境ではない。

だから弱い。これはしょうがない。ただ、この状況において、悔しさのあまりかあるいはPCゲームが大好きで「日本でもeスポーツを盛り上げよう。海外のようにプロゲーマーやプロリーグを誕生させよう！」という意見も挙がっている。これもいい。しかし、自分はそうした意見にはかなり慎重だ。というか、他国のプロ化や大きな大会を見て「追い付き・追い越せ」という意識は正しいと思うし肯定できる。ただ、だからといって「プロゲーマー」だとか「eスポーツの大会だ」というところしか見えなくなってしまうことで良いとは思えない。まずは、PCゲームでも家庭用ゲームでも、「ゲーム＝競技」という価値観を普及させることが先決だと思うのである。国内ではキャラクターの魅力を活かしたRPGやAVGが多く、最近では脳トレや簡易なカジュアルゲームも流行っている。ゲームはエンターテインメントであり、スポーツではない、という認識も強い。そうした底辺から変える必要があるのではないだろうか？　声高らかに「プロ化」や「eスポーツ振興」を唱えてから、もう何年も経過しているのに、今年のWCG（世界最大規模のeスポーツ大会）の日本予選が無くなる寸前だった状況を直視すべきだろう。どう主張するかではなく、どう行動するかでしか、これからの未来は切り開けないということなのだろう。

次号予告

特別ふろく Quest of D エクストラカード付！

気になるタイトルもキャッチ！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"（SNKプレイモア）

三国志大戦2 若き獅子の鼓動（セガ）

バーチャファイター5 Ver.C（セガ）

闘劇'07

SUPER BATTLE OPERA
THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL

今年の頂点に立つのはいったいだれなのか？

ついに決勝の舞台にそろった全国の強者たち！　果たして優勝を果たしたのはだれか？　大会中に即時更新で状況をお伝えするアルカディアモバイルも注目必至だが、細かいところまで追いかけるドラマや熱狂は次号以降で補完していくぞ！　追い続けた闘いのクライマックスを全身に感じ取るべし！

次号 2007年10月号は 2007年 8月30日（木）発売予定

予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス籠
mosa@arcadiamagazine.com

■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■アルカナSIGNALS!　各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com

■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
10月号（2007年8月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
11月号（2007年9月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

11月号／8月16日（木）必着
12月号／9月14日（金）必着

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA
闘劇魂MAX
鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL



価格：1,344円(税込)
雑誌コード：61955-05

2007年1月14日に埼玉POPYで開催された第五回【軍総杯】5on5を、ムックとDVDにあますところなく収録。引退を表明した平八使いの雄・メンストリュウと、デビルジン使いのカリスマ・qudansが国の威信をかけた戦いのドキュメンタリーなど見どころも満載。ムックには大会のリポートを掲載し、映像と文章で立体的に大会の内容を追体験できる仕様だ。

DVD再生不具合のお詫び
第五回軍総杯トーナメントメニュー内の準決勝、「さよなら Qudans VS. JAPANESE FINALWEAPON」におきまして、メニュー上のボタンと再生される映像が入れ替わっておりました。お客様、ならびに関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしましたことを、謹んでお詫び申し上げます。

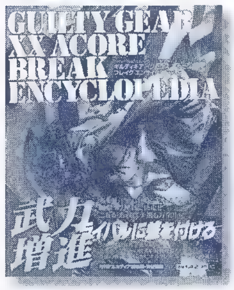
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42
ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。書き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られないプライベートな部分などもバッチリ収録！

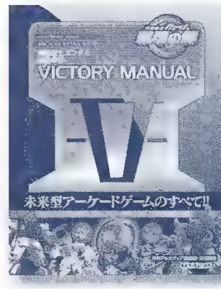
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！　本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs. 8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 奮迅之心得



定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-81

新バージョンで追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説！　追加された計略、新しくなった計略の解説はもちろん、変更されたシステムの紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略もフォロー。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP&Rev.X 設定資料 ピュア・テンパランス



定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61954-79

AC版とXbox 360版の設定資料を収録したファン必須の一冊。キャラデザの曽我部氏とゲスト陣による描き下ろしイラストを多数収録。エンディング集やセリフ集など各種データも掲載。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book －Keep it MORAL－



価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-69

すぐに役に立つ、最新バージョンのフレーム数値を完全収録！　付録DVDでは、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ！

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	×
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス：cs@eb-store.com
カスタマーサポート（お電話によるお問い合わせ）　電話番号：0570-060-555

編集後記

●いきなりですが、『三国志大戦2』ムックの発売日が1週間、延びてしまいました。お待ちいただいている読者さま、関係者各位には申し訳無い限りです。ですが、新バージョンに対応した役に立つムックになるかと思いますので、ぜひお手に取ってみてください。さらに、注目してほしいのが、獅子猿さん、タカヤマトシアキさん、三好載克さん、okomeさん（掲載順）の描き下ろしイラスト！　イラストを大きく、しっかり見てもらいたいために、丸々1ページを使って掲載しています。カードイラストとはまた違った一面を見られるんじゃないでしょうか！　ということで、本誌と闘劇魂とムックの進行がかぶった地獄もこれでようやく一段落です。まぁ、またすぐ次が来るんですがね……。（上田）

●ディファ有明で「闘劇'07 FINAL」の打ち合わせを行なった。暗く静かな会場の鍵を明けて立ち入ると、1年2カ月ぶりの懐かしさを感じつつ、会場の独特の臭いに包まれる。それと同時に「あの熱狂と興奮」が甦ってきた。（猿渡）

●カプ×アークという異色の取り合わせで開発される「戦国BASARA®X」は、この冬の期待作。果たしてどんなゲームに仕上がるのか今から楽しみ。この濃いキャラクターたち、確かに格闘ゲーム向きかもしれないね。（杉田）

●今月は三国志、KOF MIA、闘劇魂、本誌、そして闘劇'07FINAL目前、多忙過ぎて関係各社にご迷惑をおかけしていますが、この場を借りて感謝の意を。皆々ご協力ありがとうございます！　そして今後もよろしくお願いします！（霜）

●なぜ忙しい状況って重複当選するんでしょうかね？　ヒマなときは極端にヒマだったりするのに。この夏もいろいろと忙しいのが継続しそうで、CR花の慶次をやり込むヒマが……わじ、死（じ）ぬのがな！？（蛮頭☆itakyo）

●このはぬいぐるみ（仮）制作中です。エグゾースト・Tocky氏をはじめ関係各社様のご尽力もあり、制作途中ながら出来は上々！　リアルでもふもふしてあげたくなるこの一品、確実に入手したい方はぜひ、webで予約を！（河野）

●今回もギルティの記事で取り扱っている、スラッシュバックは皆さん使っていますか？　人より半年先の攻略をしているという「ロケット理論」は必ず役に立つときが来る……ハズです。闘劇前に目を通しておいてくださいね。（あぅ）

●「ダイナマイト刑事 EX」が面白い！　B級のにおいプンプンだったので（ごめんなさい）期待してなかったのですが（もっとごめんなさい）、結構イケてますよ。基板が来てから筐体の前に座る回数が増えましたとさ。（野口）

●この7月、梅雨空とは対照的に乾きまくったオレの心を癒してくれたのは「ダイナマイト刑事 EX」だった……。まだ大阪に10円ゲーセンがあったころ、山のようにコインを積んで力技で1作目をクリアしたのが懐かしいッス。（上野）

●闘劇'07 FINALが目前に迫っているわけですが、もちろんアルカディアモバイルでもそれに向けたコンテンツを準備中。67ページなどを見て、ぜひアクセスを。しかしまぁ夏は削りダメージがでかくて体力ゲージが常時点滅中ですわ。（花澤）

●この号が出るころには「三国志大戦2」の全国大会の結果も出ていると思います。今月号では全国大会ネタに触れられなかったので、その分来月号ではみっちりリポートをお伝えします。ああ、だれが勝ったのか気になる！（及川）

●今まさに死にそうなので、思い付くことがありません。とりあえず編集部みんなの体力を吸い取っていった闘劇魂と、この本誌をよろしくお願いします。僕は遠いところに行きそうです。パトラッシュ、もう疲れたよ……。（崎枝）

●本誌と魂の校了が重なり、実質2倍の仕事量！　初めて意識が飛ぶという経験をしました。しかし、ほかの編集さんがさらに倍近い仕事をこなすのを見ていると、ここは鬼が住むところなんじゃないかと不安になります。（伊藤）

●行ってきました「EXTRA HYPER GAME MUSIC EVENT 2007」！　懐かしめのアーケード曲など流れると思わず涙腺も決壊！　すごく忙しい時期の取材でしたが、仕事を投げて最後まで聴いていようかと迷っていたのは秘密です。（佐藤）

●この編集部に居ると、どこを見ても格闘ゲーム関係ばかり。今までガンシューティングばっかりやっていた自分だけど、次第に格闘ゲームへの興味がわいてきました。この機会に何かはまってみようかな？（金子）

●先月末より編集部に入りました高瀬と申します。ゲーセンの知識に乏しく編集としてのキャリアも無いため悪戦苦闘の毎日ですが、好きなサッカーを糧に日々精進して参ります。皆さまよろしくお願い致します。（高瀬）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／上野 真嗣／花澤 貴宏／及川 司／崎枝 雄悟／伊藤 卓弘／上田 裕生／佐藤 健／金子 拓真／高瀬 康次
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／赤男　age／飛鳥／ANON.T／伊勢猫／MVP／おおさか／OYZ／カイゼルちくわ／がーくん／KYO／極限堂／閃屋／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／ジャイアン／庄司卓／白／スカ／ずるずる㊥／ソビエト／ソブ／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちび太／decoy／ニクマン／ぬのまる／パチ／罰帝／はと／ハメコ。／fan114／フィーバー@トラック／腐乱人形／マッハ晶／マンモス丸谷／矢永／ゆきのせ／ラオウ／ロケット
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKSNEO）／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／北根 紀子／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／山内 ユリコ

月刊アルカディア 9月号 [No.088]　COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.088

第8巻 第9号 通巻第88号 平成19年9月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-09
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は82ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア9月号［No.88］アンケート対応番号

1	戦国BASARA® X（クロス）
2	Quest of D The Battle Kingdom
3	鉄拳6
4	オトメディウス
5	ポカ☆スカ ゴースト!
6	闘劇'07 FINALへ行こう!
7	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
8	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
9	三国志大戦2 若き獅子の鼓動
10	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
11	サイレントヒル・アーケード
12	ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
13	アクエリアンエイジ オルタナティブ
14	アルカディアエクストラ 最新刊のお知らせ
15	アーケードニュースアナライズ
16	アルカディアデータベース
17	日本縦断ゲームセンターマップ
18	読者プレゼント
19	BASEBALL HEROES 2
20	GUILTY GEAR XX ΛCORE
21	アルカナハート FULL!
22	メルティブラッド アクトカデンツァ Version B2
23	むちむちポーク!
24	雷電Ⅳ
25	キン肉マン マッスルグランプリ2
26	BattleFantasia
27	機動戦士ガンダム 戦場の絆
28	ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer
29	2 SPICY（トゥー スパイシー）
30	Virtua Fighter5
31	Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
32	バトルギア4 Tuned
33	頭文字D ARCADE STAGE 4
34	ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
35	ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
36	鉄拳5 DARK RESURRECTION
37	ビート・レイジング
38	beatmaniaⅡDX14 GOLD
39	GuitarFreaksV4 Rock×Rock
40	DrumManiaV4 Rock×Rock
41	DanceDanceRevolution SuperNOVA2
42	pop'n music15 ADVENTURE
43	BEMANIトップランカー決定戦Archive
44	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
45	メダル攻略道場
46	プライズワンダーランド
47	アルカディアフロンティアーズ
48	新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
49	設定資料集
50	猛者通信DOS龍
51	アーケードゲームライブラリー
52	VGMラボ
53	パチャっ子インフィニティ5
54	ゲームセンターイベントリスト
55	アルカディアクーポン
56	ハイスコア全国集計
57	次号予告
58	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
59	アルカディアエクストラ バックナンバーリスト
60	編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

アルカディア No.088

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　　　　　　〕都道府県　■最寄り駅〔　　　　　　　〕

ゲームセンター名〔　　　　　　　〕

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. 〔　　　　　　　〕

Q6. この本「アルカディア」をどのぐらいの頻度でご購入されていますか？　一つだけ教えてください。

A6. □毎号　□ほぼ毎号　□読みたい記事や欲しい付録がある時　□ごくまれに　□今回が初めて

□その他〔　　　　　　　〕

Q7. どんな付録があったらうれしいですか？　一つだけ教えてください。

A7. □ポスター　□EXカード　□小冊子　□文房具

□その他〔　　　　　　　〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　〕ページ　〔　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

102-8431

110

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア編集部

アルカディア No.088 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A9. 職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼントの番号はP.082参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□前号も購入している
□そのほか〔　〕

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □Wii　□ニンテンドーゲームキューブ　□ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3　□プレイステーションポータブル　□プレイステーション2
□Xbox360　□そのほか〔　〕　□家庭用ゲーム機は持ってない

GAIA GAME ガイアゲーム

調布市内最大級の広さと台数!!

GRAND OPEN!

マシン台数230台！遊びたいゲームがきっとある！



1F プライズ・プリントシール コックピット…etc

キッズコーナーも充実!

★キラリン★ムシキング
★ラブベリ★ワンタメ…etc



2F メダルゲームコーナー

グランドクロス/G1ホースパーク スターホース2

【クール104をはじめシングルマシン多数設置!!】



3F オンラインゲーム・ビデオゲーム 音楽ゲーム…etc

機動戦士ガンダム0083カードビルダー/三国志大戦2・6席
ベースボールヒーローズ2/麻雀格闘倶楽部6・26席/QMA4
ビーマニIIDX/アクエリアンエイジ/MJ3・8席…etc

GAIA GAME 調布店





営業時間 10:00~23:45

年中無休

東京都調布市布田 4-2-4
シーエフビル1～3階
☎042-490-7488



ARCADIA 088
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain
●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-09
4910115470970
00657